Beat

BEAT.DE SKILLS FÜR MACHER ▶ MUSIK ▶ PRODUKTION ▶ DJ-ING

Beat

210 | 07-2023

12 GB SOFTWARE DOWNLOAD

VOLLVERSION:
REASON 12 + RACK *
MODULARE DAW MIT SSL-KONSOLE

▶ LIFELINE CONSOLE LITE
CHANNEL-STRIP MIT ALLEM UND SCHARF

▶ ZAMPLER
ANALOG FUTURE
2,5 GB BÄSSE, LEADS & PADS
FÜR SYNTHWAVE, CHILL & TECHNO

*für 3 Monate kostenlos, einlösbar bis 30.9.2023

MIXEN, MASTERN, PRODUZIEREN

HEADPHONE MIXING

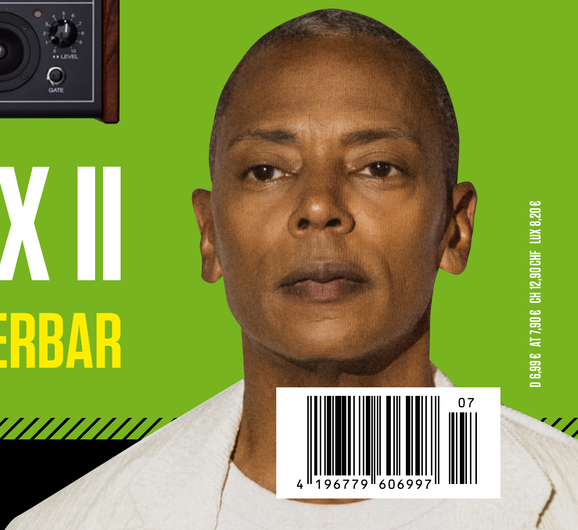
34 MODELLE IM VERGLEICH
DARUM MIT KOPFHÖRERN MISCHEN!

SMPLTREK
LOOPER & GROOVEBOX

INTERVIEW
IM TALK MIT JEFF MILLS

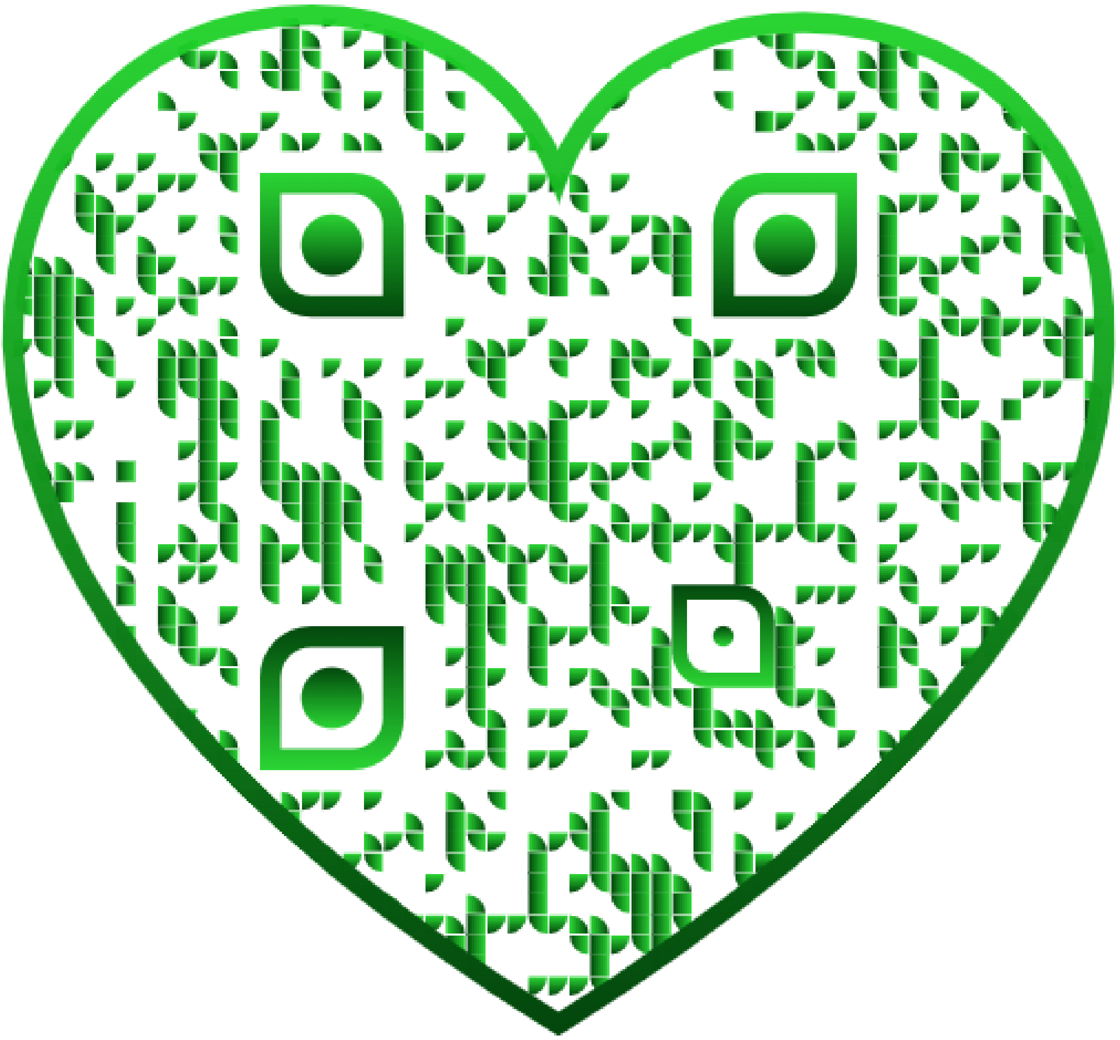
ABLETON PUSH
ENDLICH LIVE STANDALONE!

ERICA SYNTRX II
ROTZIG, ANALOG & SPEICHERBAR



D 6,99 € AT 7,90 € CH 12,90 CHF LUX 8,20 €

TESTS SPL TRANSIENT DESIGNER 4 | ZOOM UAC-232 | ROLAND JUPITER-4 | SOFTUBE MODEL 80



ARTURIA
_The sound explorers

_PolyBrute Noir

Discover the analog abyss

Eine elegante limitierte Editon des Flaggschiff-Synthesizers.

Das dezente schwarze Gehäuse beherbergt einen polyphonen anlogen Synthesizer mit Morphing-Fähigkeiten. Auffälliges neues Finish, luxuriöse dunkle Holzausstattung, charakteristische ionisierte Teile.

Streng limitierte Auflage.

JETZT STARTEN

Drei Top-Vollversionen!

Vollmodulare DAW mit SSL-Konsole

Reason 12 + Rack*

Das gibt's nicht alle Tage: eine vollständige DAW für drei* Monate geschenkt! Die App ist längst zur ausgewachsenen DAW avanciert, die sogar Platzhirschen wie Cubase oder Pro Tools eine fette SSL-Konsole voraus hat. Und wer seinen Sequenzer nicht wechseln will, nutzt Reason eben als VST3-Plug-in mit über 15 Synths, 29 Rack-Effekten, Arpeggiator, Sequenzer, LFOs und vielen weiteren Tools, die sich allesamt beliebig kombinieren lassen. Zu geil!

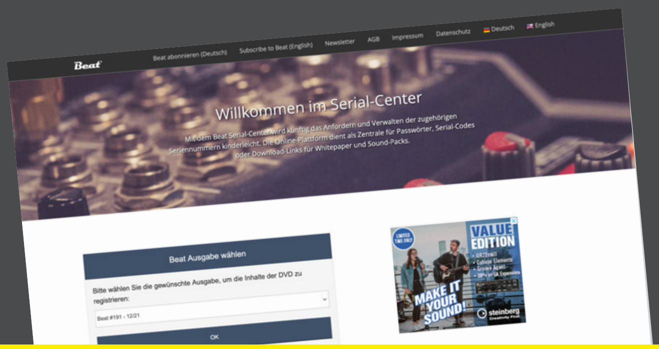
Download: siehe Seite 9 | Infos: www.reasonstudios.com win | mac

Modularer Mix-Gigant

Excite Audio Lifeline Console Lite

Analoge Wärme für Vocals? Leichte Übung! LoFi-Sound für Synth-Klänge? Kinderspiel! Mehr Wucht für den Drum-Bus? Na logo! High-End-Sound für die Stereosumme? Ehrensache! All das und noch viel mehr kann unser Software-Highlight Excite Audio Lifeline Console Lite. Der Mix-Gigant wartet mit fünf Effektmodulen auf, die sich frei anordnen lassen und von nun an auch deine Tracks bereichern!

Download: siehe Seite 9 | Infos: excite-audio.com | pluginboutique.com win | mac



Alle Seriennummern sicher im Zugriff:

Das Beat Serial-Center

Damit künftig keine deiner Seriennummern (z. B. bei einer Neuinstallation, Outlook-Absturz oder Platten-Crash) verloren geht, kannst du diese nun bequem online verwalten. **Die Vorteile liegen auf der Hand:** Die Redaktion kann dir gezielt Software-Updates zusenden, Du hast alle Serials jederzeit und von überall im Zugriff und alles wird an zentraler Stelle verwaltet und gespeichert. Das Serial-Center wird so zu deinem persönlichen Passwort-Archiv im Web.
www.serialcenter.de

128 Bässe, Leads & Pads für Synthwave, Chill & Techno

ANALOG FUTURE für Zampler & MPCs

Analog-Synths sind leider geil, da führt kein Weg dran vorbei. Aber wie würde ein perfekter Kandidat klingen? Vermutlich rauschfrei, stimmstabil und vor allem: inspirierend. Na dann, Glückwunsch! Denn mit ANALOG FUTURE für Zampler & MPCs kriegst du genau das: 112 unfrisierte, aber grundfette Bäss, Leads und Pads von Legenden wie Analogue Solutions Semblance, Dreadbox Murmux, Korg MS-10 und Yamahas CS-40. Plus 16 Bonus-Loops vom DSI Tempest. Halleluja!

Download: siehe Seite 9 | Mehr Packs: zamplersounds.com win | mac

* für 3 Monate kostenlos, einlösbar bis 30.9.2023

Beat-Heft-Software #210
12 GB wertvolle Plug-ins und Samples zum Download

5 GB
Loops & Samples für Hardtek, House & Dub

Reason galt einst als nerdigen Sequenzer für Strippenzieher. Inzwischen ist daraus ein vollständiges Komplettstudio geworden. Der Clou: Den DAW-Knaller kannst du jetzt mit Beat drei Monate für Mixing, Mastering und Recording kostenlos nutzen. Und die virtuelle SSL-Konsole von Reason ist auch der Hammer! Als weiteres Highlight bieten wir dir den modularen Effekt-Zauberkasten Lifeline Console Lite von Excite Audio. Dieser verleiht deinem Sound mehr Wärme beim Gesang oder auch mehr Druck für deine Drums. Unbedingt ausbrobieren!

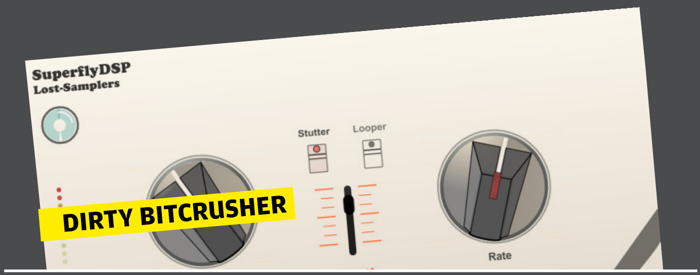
Für unsere Zampler und AKAIs MPC-Serie gibt es auch wieder frisches Soundfutter mit dem Pack Analog Future. Entdecke über 100 fette Bässe, Pads und Leads die deine Studioproduktion bereichert, sei es für Synthwave, Chillout oder auch Techno. Weitere Inspiration bekommst du mit den üppigen Samplepaketen SoundMorph, True Samples und ZTEKNO, die dich mit fetten Beats versorgen.

Inhalte zusammengestellt von der Beat-Redaktion

Kompletter Beat-Jahrgang im PDF-Format

Der gesamte Jahrgang 2022 hat im PDF-Format den Weg in unseren Software-Download gefunden, das sind 1,5 GB und über 1000 Seiten vollgepackt mit Informationen, Spezials und Features Tests topaktueller Software und Hardware, Workshops zu Ihrer bevorzugten DAW, Interviews und vielem mehr. Zum Lesen, Nachschlagen, Sammeln.

Download: siehe Seite 9 | Infos: www.beat.de



SuperflyDSP Lost-Samplers

Lost-Samplers ist ein digitaler Lofi-Effekt von SuperflyDSP, mit dem sich klangliche Fehler wie Jitter, Aliasing oder Artefakte von alten Hardware-Samplern emulieren lassen. Verschiedene Bittiefen lassen den Charme des Retrosounds wieder aufleben. Für kreative Glitch-Effekte ist das Plug-in ideal.

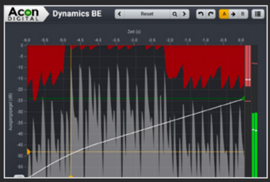
Download: siehe Seite 9 | Infos: superflydsp.com win | mac | linux

Exklusiv zum Download: Das Beat-Studio

1,06 GB
Ensoniq SQ-1 für Zampler & Akai MPCs

Apsonic Speedrum BE

Mächtiger Drum-Sampler mit 16 Pads im MPC-Stil



Acon Dynamics BE

Alleskönner mit Kompressor, Expander und Gate

Thorn Solo

Brachialer Monosynth mit allen Finessen

Zampler//RX

REX- und SFZ-Player mit Mod-Matrix & Parameter-Sequenzer

Areena Reverb

Universeller Halleffekt mit natürlichem Klang

IEM GranularEncoder

Zersplittere den Sound in unzählige Fragmente und setze sie neu zusammen mit dem GranularEncoder vom Institut für elektronische Musik und Akustik (IEM). Die Grains lassen sich sowohl in 2D als auch in 3D verteilen. Dabei kannst du die Größe und Form der Grains einstellen.

Download: siehe Seite 9 | **Infos: plugins.iem.at** win | mac

JS Inflator

Der Sonnox Inflator gilt seit Jahren als Geheimtipp, um Songs ohne Klangfärbung zu mehr Lautheit zu verhelfen. JS Inflator bildet die Funktionsweise des beliebten Plug-ins nach und kann Einzelspuren oder ganze Mixe mehr Wucht, Präsenz und Wärme spendieren.

Download: siehe Seite 9 | **Infos: github.com/Kiriki-liszt** win

Ronan Fed ESSENCE

Hinter Essence versteckt sich ein wahrer Trance-Gigant von Synth-Guru Ronan Fed, der für schneidende Leads, fette Bässe und butterweiche Pads sorgt. Der subtraktive Synthesizer ist vollgepackt mit drei Oszillatoren + Suboszillator, Flter und einigen Effekten.

Download: siehe Seite 9 | **Infos: www.ronanfed.rf.gd** win

Grean Oak Software Tungsten Delay

Mit seinem coolen Steampunk-Design lädt das Delay-Plug-in Tungsten von Greak Oak Software zum Schrauben ein. Eine echte Geheimwaffe für organische Drones, ätherische Echowolken und mysteriöse Freeze- und Reverse-Effekte.

Download: siehe Seite 9 | **Infos: : www.greenoak.com** win | mac

FETT ABSTAUBEN IM GIVEAWAY-MONAT MAI!

WWW.BEAT.DE/GIVEAWAYS

Inhaltsverzeichnis

HEADPHONE MIXING

Nicht jeder hat genug Platz im Studio für große Lautsprecher und korrektes Placement. Außerdem bringt selbst die beste Abhöre nichts, wenn die Akustik nicht stimmt. Wieso also nicht auch mal mit dem Kopfhörer mischen? Wir zeigen dir, welche Modelle sich am besten für dich und deinen Sound eignen, was beim Kauf zu beachten ist und liefern obendrein alle Vorteile für Headphone-Mixdowns, mit denen du deinen Tracks den letzten Schliff verpasst. Mit dabei: eine Marktübsicht mit technischen Daten und Einsatzzwecken zu allen wichtigen und aktuellen Kopfhörern. **Ab Seite 14**

Standards

003 **Beat-Heft-Software #210**
Mach dein Studio wertvoller! Diesen Monat gibt es 12 GB an Plug-ins, Sounds und Samples für deine Tracks.

006 **Inhalt**

008 **Navigator: Best of Beat #210**

040 **BEAT Producer Podcast**
Folge #24 mit Ben Lukas Boysen

080 **Musikschätze des Monats**

081 **ExtraBeat – Händlerverzeichnis**
Kompetenz vor Ort

082 **Impressum & Vorschau**
Beat 08|2023 erscheint am 05.07.2023

Musik & Technik

010 **Magazin – Fakten, Interviews, Produkte**

032 **BEAT Community - Zeig uns dein Studio**
Diesen Monat mit Lila Loudness.

034 **Entdeckt: Jeff Mills**
Zum dritten Mal bereits hat Jeff Mills die Musik zu Fritz Langs Kultfilm "Metropolis" komponiert. Das Ergebnis, das auf CD und einem 3LP-Set unter dem Titel "Metropolis Metropolis" erscheint, ist intensiv, verwirrend und von einer jenseitigen Sinnlichkeit.

038 **Digitale Kultur: Clipwars**
An TikTok messen sich alle Social-Media-Plattformen, was eine gute Nachricht für die Musikindustrie ist. Doch die gegenseitige Abhängigkeit führt zu Spannungen und TikTok vielleicht zu einem Vorstoß!

Test: Erica Synths SYNTRX II

Mehr als nur ein EMS-Klon.
Seite 71

Portrait: Hidden Empire

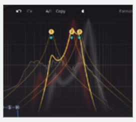
Nach ihren erfolgreichen Alben „Mind Palace“ (2018) und „Lost Spirits“ (2021) legen Branko Novakovic und Niklas Schäfers alias Hidden Empire dieser Tage ihren dritten Longplayer „Monumentum“ nach und präsentieren darauf wieder einen feinen Mix aus Electro, Techno und House. Uns gab das Duo im Gespräch einen Einblick in seine Arbeitsweise. **Seite 36**

Top-Mitmach-Workshops

Gratis: Reason 12 + Rack
Modulare DAW mit SSL-Konsole
Seite 42

Zampler: Analog Future
Progressive House à la Deadmau5
Seite 66

Power Producer: Elektron Digitakt
Finde die Groove-Diamanten!
Seite 48



Patches of the month: FabFilter Twin 3
10 Presets für Genres wie Acid-Techno, Trance, House und EDM
Seite 64

@beat.magazin @beatmagazin @beatmagazin @beatmagazine_ofc

Die Heft-Daten als Download
Den Link findest du auf Seite 9

Aktuelle News auf
www.beat.de

Test: Sonicware SmplTrek
Kleine Sample-Groovebox mit großem Sequenzer. **Seite 74**

WorkBeat

042 **Fokus: Reason 12 + Rack**

046 **Power Producer: FL Studio**

047 **Power Producer: Ableton Live**

048 **Power Producer: Elektron Digitakt**

049 **Power Producer: Akai MPC**

050 **Power Producer: Cubase**

051 **Power Producer: Studio One**

052 **Mix-Tricks: Mach deine Vox zu Ear-Catchern**

053 **Sounddesign Secrets: Best Service The Orchestra Essentials by Sonuscore**

064 **Patches of the month: FabFilter Twin 3**

066 **Zampler Constructor: Analog Future**

078 **Podcast-Tricks „Hätte ich das nur vorher gewusst“ (Teil 3/4)**

Test: Roland Jupiter-4
Trifft nicht nur den Klang des Originals, sondern beseitigt auch seine Fehler. **Seite 56**

SoftBeat

054 **Test: Zynaptiq Orange Vocoder IV**

056 **Test: Roland Jupiter-4**

057 **Test: Softube Model 80**

060 **Neue Synth-Plug-ins**

061 **Neue Effekt-Plug-ins**

062 **Aktuelle Freeware-Plug-ins**

063 **Neue Sounds & Samples**

HardBeat

068 **Desktop-Audio**

071 **Test: Erica Synths SYNTRX II**

074 **Test: Sonicware SmplTrek**

076 **Modulartest: Magerit Laniakea**

On Stage

079 **Power Producer: Push-DJing**

Navigator: Best of Beat # 210

Der rote Faden: Heft 07/2023

Seit vielen Jahren begeistert Beat seine Leser nicht nur durch praxisnahe, musikalische Themen, sondern vor allem durch die enge Verzahnung redaktioneller Inhalte. Von Beginn an geht es bei Beat um das Machen, um das strukturierte Aufbauen von Ideen und den roten Faden – im Heft wie in den Tracks. Dieser Navigator zeigt dir die Highlights dieser Ausgabe und erlaubt den Blick aufs große Ganze.

Digitale Kultur: Clipwars

Sicherheitsbedenken zum Trotz: An TikTok müssen sich derzeit alle Social-Media-Plattformen messen. Der Erfolg des Video-Dienstes ist eine gute Nachricht für die Musikindustrie. Denn virale TikTok-Clips basieren nahezu immer auf Songs – und können diese umgekehrt explosiv monetarisieren. Die gegenseitige Abhängigkeit führt hinter den Kulissen zu Spannungen und TikTok zu einem mutigen Vorstoß: Produziert der Dienst schon bald seine eigenen Hit-Produzenten, Sänger*innen und Stars? **Seite 38**

Test: Erica Synths SYNTRX II

SYNTRX II von Erica Synths ist die in vielen Punkten verbesserte Version des Vorgängers und zugleich ein Nachfahre des berühmten EMS Synthi AKS aus den 1970er-Jahren. Klanglich wie funktionell nah am damaligen Original angelehnt, ist der SYNTRX II dennoch zu weit mehr fähig. **Seite 71**

Gratis: Reason 12 – Modulare DAW mit SSL-Konsole

Das gibts nicht alle Tage: eine vollständige DAW für drei Monate geschenkt! War Reason bis vor ein paar Jahren noch speziell für seine Rack-Optik mit Kabelstrippen bekannt, ist die App längst zur ausgewachsenen DAW avanciert, die sogar Platzhirschen wie Cubase oder Pro Tools eine fette SSL-Konsole voraus hat. Und wer seinen Sequenzer nicht wechseln will, nutzt Reason eben als VST3-Plug-in mit über 15 Synths, 29 Rack-Effekten, Arpeggiator, Sequenzer, LFOs und vielen weiteren Tools, die sich allesamt beliebig kombinieren lassen. Zu geil! **Seite 40**

Interview: Hidden Empire

Nach ihren erfolgreichen beiden Alben „Mind Palace“ (2018) und „Lost Spirits“ (2021) legen Branko Novakovic und Niklas Schäfers alias Hidden Empire dieser Tage ihren dritten Longplayer „Monumentum“ nach und präsentieren darauf wieder einen feinen Mix aus Electro, Techno und House, der die Clubs weltweit zum Beben bringt. Uns gab das Duo im Gespräch einen Einblick in seine Arbeitsweise. **Seite 36**

Entdeckt: Jeff Mills

Zum dritten Mal bereits hat Jeff Mills die Musik zu Fritz Langs Kultfilm “Metropolis” komponiert - einen Film, dessen „dramatisches Thema“, wie er es ausdrückt, „heute noch genauso relevant ist wie bei der Premiere des Films im Jahr 1927“. Das Ergebnis, das auf CD und einem 3LP-Set unter dem Titel “Metropolis Metropolis” erscheint, ist intensiv, verwirrend und von einer jenseitigen Sinnlichkeit. Mills hat hier nicht nur einen Sountrack zu einem Klassiker geschrieben. Er hat eine neue Erfahrung des Films selbst geschaffen. **Seite 34**

Beat

HEFT-SOFTWARE ALS DOWNLOAD

bit.ly/BeatDL210ee

IM BROWSER AUFRUFEN UND DOWNLOADEN. OHNE ANMELDUNG! (BITTE AUF DIE GROSS- UND KLEINSCHREIBUNG ACHTEN)

ABONNENTEN FINDEN ALLE DOWNLOADS UND LIZENZEN UNTER WWW.BEAT.DE/DOWNLOADS

Magazin

Fakten | Meinung | News | Produkte

von Phillipp Sterczewski

Ableton Push 3 – als Controller und Standalone

Akai und Native Instruments haben es vorgemacht: das lang erträumte Produzieren ganzer Tracks, wie und wo man will – am Strand, in der Bahn, auf der Couch oder wo auch immer – unabhängig vom Rechner wurde dank Maschine+ und aktueller MPCs zur Wirklichkeit. Und jetzt setzt Ableton noch einen drauf: Push 3 kommt mit einer kompletten Live-Version unter der Haube daher – also endlich die ultimative DAW für unterwegs? Freut euch auf einen ausgiebigen Test in der nächsten Ausgabe, aber hier schon die wichtigsten Features, welche die neue Version mit sich bringt...

Endlich Standalone

Push 3 wird in zwei Varianten erhältlich sein: als reiner Controller – wie von den Vorgängern gewohnt – oder mit Prozessor und einer installierten Live-Version, was das Gerät zu einer vollständigen Standalone-DAW macht. Gleich vorweg: alle Features vom Desktop-Rechner werden dabei nicht übernommen. So bleiben Klangerzeuger und Effekte auf die hauseigenen Plug-ins von Ableton sowie diverse Max4Live Devices beschränkt. Eine Nutzung von VST-Plug-ins oder AudioUnits ist nicht vorgesehen. Auch der Arranger-Modus ist nicht dabei, aktuell steht nur der Clip-View zur Verfügung. Das Arrangieren ganzer Tracks bleibt also der Desktop-Version vorbehalten.

Song-Dateien lassen sich beliebig zwischen Standalone- und Desktop-Software austauschen. Werden Spuren, die externe Plugs nutzen, vorher per Freeze-Funktion zu Audio konvertiert, bleibt der Klang 1-zu-1 erhalten, nur die Aux-Tracks bilden hier eine Ausnahme.

Mehr dran an der Hardware

Hardware-seitig sind die 64 Pads nun MPE-kompatibel: so lässt sich nicht nur die Anschlagstärke zum Modulieren von Parametern verwenden, sondern auch das Sliden von oben nach unten, sowie links nach rechts. Entsprechende ausgestattete Klangerzeuger vorausgesetzt, wird somit sehr expressives Spielen möglich.
Auch bei den Anschlüssen gibt es massive Zugewinne im Vergleich zu Push 2: so hat „der Neue“ jetzt ein eigenes Audio-Interface an Bord – Sampling wird also auch direkt möglich, wenngleich nicht für Vinyl – und zwei ADAT-Schnittstellen erlauben das Erweitern der Kanäle mit beliebigen kompatiblen Interfaces. Das ist für eine Standalone-Unit ein bislang einzigartiges Feature, einzig Akai MPCs bieten Anschlüsse für USB-Interfaces.

Je nach Klangquelle lassen sich drei unterschiedliche Preamps nutzen, auf die wir im Test nächste Ausgabe im Detail eingehen. Externe Controller und Keyboards können sich per MIDI und USB einklinken und zwei Foot-Switches sind auch wieder dabei. Ebenfalls neu ist die Integration von Modularsynths über die CV-Schnittstellen. Das finden wir jetzt schon klasse!

Dank neuem, druckempfindlichen Jog-Wheel und Audio-Previews soll die Nutzung und Integration von Sounds und Instrumenten erleichtert und beschleunigt werden. Auch das werden wir ausgiebig testen.

Was ist drin an Rechnerpower?

Unter der Haube schlummert (bzw. rackert) ein Intel-i3-Prozessor mit 8 GB RAM, sowie eine Festplatte mit 256 GB Speicher. Da sich die CPU im Vergleich zu Desktop-Rechner ausschließlich um die Software und den Betrieb des Audio-Interfaces kümmern muss, reicht die Power auch für größere Projekte aus, ohne vorzeitig in die Knie gehen zu müssen. Der interne Akku hält nach Herstellerangaben bis zu 2,5 Stunden durch, abhängig natürlich von der Auslastung.

Ableton Push 3 ist ab dem 23. Mai für 1.899 Euro mit Prozessor und 949 Euro als Controller-Version verfügbar.

www.ableton.com

Audio-Interface für Reamping von IK Multimedia

Für Musiker die nach einer kompakten Recording-Umgebung suchen hat IK Multimedia das Audio-Interface AXE I/O One vorgestellt. Der Neuzugang der AXE-Serie, dürfte insbesondere Gitarristen und Bassisten interessieren, weil sich dank der Z-TONE-Technologie und dem JFET-Vorverstärker ein Instrument am einzigen Eingang anschließen lässt. Dieser Mikrofoneingang soll sehr rauscharm sein. Mit einem Umschalter für die Pickups kann zwischen aktivem und passivem Tonabnehmer gewählt werden. Bis zu zwei Pedale lassen sich ebenfalls anschließen. Der Verstärkerausgang lädt zum Reamping ein. Neben dem Kopfhörerausgang, ist auch eine Verbindung mit einem Computer via USB vorgesehen. Der Dynamikumfang von AXE I/O beträgt 108 dB. Mithilfe der MIDI-Anschlüsse lassen sich externe MIDI-Controller anschließen. Beiliegend gibt es zum Kaufpreis noch die Softwarepakete AmpliTube SE, TONEX SE (mit zahlreichen Presets) und Ableton Live Lite dazu, so dass sich das Interface zu einem kompletten Studio verwandeln lässt.

Das Interface ist auch mit der hauseigenen AmpliTube CS iOS App kompatibel und kann ab sofort für 154 Euro erworben werden.

ikmultimedia.com

Mehr zum Thema

Bitwig kündigt DAW-Update auf Version Bitwig Studio 5 an

Bitwig aktualisiert seine gleichnamige DAW mit einem Update auf Version 5. Im Vordergrund steht dabei vor allem die Modulation, die deutlich aufgewertet wurde. Im Modulationssystem waren die Modulatoren bisher auf Geräte limitiert, ab sofort können sie auch den Mixer und die Projektsteuerung verändern. Die Hüllkurven soll es nun als MSEGs geben, die mehr Detailreichtum bringen und in die sich auch einzeichnen lässt. Diese MSEGs können wahlweise als Grid- und Polymer-Modul oder als Modulatoren verwendet werden. Weitere Neuigkeiten bietet der Clip-Launcher zum Triggern von Clips. Zum Einen bietet die ALT-Trigger-Funktion die Möglichkeit Szenen oder Clips zu aktivieren, zum anderen lässt sich festlegen, ob Aktionen beim Starten oder beim Loslassen einer Taste oder eines Pads erfolgen sollen. Bei den Modulator- und Grid-Modulen gibt es einen Wavetable-LFO als Neuzugang. Nicht zuletzt wurde der Browser gänzlich erneuert. Die finale Version der plattformübergreifenden DAW soll im Laufe des zweiten Quartals erscheinen.

Die DAW Bitwig Studio 5 ist als Beta-Version ab sofort verfügbar. Die Vollversion soll 389 Euro kosten.

bitwig.com

Mehr zum Thema

Flexible Live-Performances mit Nuendo Live 3 von Steinberg

Nuendo Live 3 ist die jüngste Version der intuitiven Lösung für Liveaufnahmen von Steinberg. Ziel ist vor allem den Aufnahmeprozess von Live-Performances schneller und flexibler in besserer Audioqualität umzusetzen. Der bewusste Verzicht von unnötigen Features und die Verlässlichkeit und Qualität stehen im Vordergrund. Die Audio-Engine wurde dabei auf den neuesten Entwicklungsstand der aktuellen Cubase- und Nuendo-Versionen gebracht. Die DAW unterstützt nun erstmals auch Apple Silicon und ARM-Prozessoren, sodass eine frühzeitige CPU-Auslastung von aktuellen Mac-Computern vermieden werden kann. Darüber hinaus wird auf Dongle-Hardware komplett verzichtet, stattdessen wird nun das hauseigene Account-basierte Lizenzmanagement-System verwendet. Neu ist auch der Project Template Assistant, mit dem sich Setup-Vorlagen von einem Künstler erstellen lassen, sodass sich diese für weitere Gigs anwenden lassen. Die Software mit frisch überarbeiteter Bedienoberfläche erlaubt zudem eine Aufnahmezeit von über 24 Stunden.

Nuendo Live 3 kann ab sofort für 199 Euro erworben werden. Updates werden ab 39,99 Euro angeboten.

steinberg.net

Mehr zum Thema

Halbmodularer Synthesizer von Intellijel

Die Entwickler von Intellijel haben ihren neuen halbmodularen Analogsynthesizer Cascadia vorgestellt. Der Desktop-Synthesizer bietet für die Klangerzeugung zwei VCOs. Während der VCO1 sich auf Thru-Zero-FM und einen Suboszillator fokussiert, bietet der VCO 2 vier Grundwellenformen an und kann bei Bedarf auch als LFO dienen. Die Signale können über einen 6-Kanal-Mixer und einem extra Noise-Generator abgemischt werden. Ein Filter mit acht Modi, sowie vier CV-Eingänge (drei für die Frequenz, einer für die Resonanz) sorgen für noch mehr Klangvariationen. Die üppige Anzahl von 101 Patch-Buchsen laden zu vielfältigen Modulationen ein, auch wenn der Synthesizer ohne Verkabelung spielbar sein soll. Des Weiteren gibt es zwei Hüllkurven, wahlweise klassisch mit AHDSR oder als Generator. Cascadia soll außerdem für Effekt-Loops einsatzfähig sein. Bezüglich der Anschlüsse gibt es einen Line-Ein- und Ausgang. Dazu kommen Schnittstellen für MIDI (In/Out/Thru) und USB. Zum Kauf liegen 14 Patchkabel bei.

Cascadia soll zum Preis von 2149 US-Dollar verkauft werden. Laut Hersteller soll das Modell Ende Mai 2023 ausgeliefert werden.

https://intellijel.com

Mehr zum Thema

Samples verfremden mit Granularsynthesizer von Kilohearts

Der halbmodulare Synthesizer Phase Plant von Kilohearts bekommt Zuwachs durch den Granular Generator. Dahinter versteckt sich eine Granularsynthese-Engine in die sich jedes beliebige Sample laden lässt. Dem Update wurde auch ein neuer Sample Editor hinzugefügt, mit dem sich Samples direkt in Echtzeit schneiden, slicen und anpassen lassen. Mit Rate, Sync und Density gibt es drei Grain-Timing-Modi. Die Grains lassen sich daraufhin mit einer präzisen Frequenz von bis zu fünf kHz zu Tönen formen und mit dem Songtempo der DAW synchronisieren, sodass sich rhythmische Soundscapes erschaffen lassen. Des Weiteren ist es möglich mehrere Granulargeneratoren in ein Patch zu laden und sie für kreatives Sounddesign miteinander zu verbinden – für Klangstrudel und experimentelle Soundeffekte optimal. Weitere Funktionen dienen der Grain-Position, dem Timing, der Tonhöhe, dem Pegel und Panorama. Hinzu kommt ein Akkordmodus. Sofern erforderlich, können die Noten nacheinander oder zufällig wiedergegeben werden.

Bisherige registrierte Besitzer von Phase Plant erhalten das Update kostenlos. Die Vollversion kostet 199 US-Dollar.

kilohearts.com

Mehr zum Thema

Arturia MicroFreak kann jetzt Samples laden

Arturia bereitet zudem anhand des Firmware-Update auf V5 allen MicroFreak-Anwendern die Freude, dass sich nun eigene Samples importieren und wiedergeben lassen. Die Samples können als Monosamples maximal 24 Sekunden andauern, sofern die Auflösung 16 Bit und 32 kHz gewährleistet ist. Der interne Samplespeicher erlaubt eine Sampledauer von zwei Minuten. Zusätzliche Möglichkeiten für das Sounddesign kommen anhand der drei Granular-Engines Scan Grains, Cloud Grains und Hit Grains dazu. Das Update hat zudem dazu beigetragen, dass es nun über 300 Werkspresets und Platz für 512 Slots gibt. Zugleich hat Arturia noch die limitierte MicroFreak Stellar Edition veröffentlicht, das in einem extravaganten Space-Age-Design erscheint. Die Bedienelemente wie das Touch-Keyboard mit den 25 Tasten, der Step-Sequencer, die sechs LFOs oder die zwei Hüllkurven, sind jedoch mit dem Serienmodell identisch. Die Anschlüsse mit dem MIDI Ein- und Ausgang, sowie den Ausgängen für CV, Gate und Pressure sind auch wie vom MicroFreak gewohnt vorhanden.

Das kostenlose Firmware-Update V5 steht dem USB-Synthesizer ab dem 30. Mai 2023 zum Download bereit.

arturia.com

Mehr zum Thema

Streaming mit 4K-Auflösung von Røde

Røde sorgt mit einer Vielzahl neuer Streaming-Produkte für reichlich Wirbel. Mit dem Streamer X wird Musikproduzenten und Podcastern ein Audio-Interface mit integrierter Video-Capturecard geboten, das in 4K-Auflösung und 30 Bildern streamen kann. Zwecks flexibler Nutzung gibt es dafür sogar zwei USB-Ports. Für die Audioproduktion wurde sogar an XLR-Anschlüsse gedacht. Außerdem gibt es vier frei belegbare Soundpads zum Abspielen von Samples. Neu ist zudem RODEcaster Duo, der kleine Bruder des RODEcaster Pro II, der zum Mehrspur-Recording direkt auf microSD-Karte oder USB anregt. Das Modell hat sechs frei konfigurierbare Soundpads und vier Fader, sowie ein farbliches Touchdisplay. Auch hier finden sich zwei USB-Ports, allerdings auch eine Bluetooth-Anbindung und zwei Kopfhörerausgänge plus Stereo-Lineausgang. An RODEcaster Duo können zwei Mikrofone oder Linesignale eingespeist werden. Darüber hinaus bekommt das bereits erhältliche Wireless GO II die Möglichkeit Aufnahmen direkt als WAV-Datei zu speichern.

Sowohl Streamer X als auch RODEcaster Duo können bereits vorbestellt werden. Eine konkrete Preisangabe und Verfügbarkeit ist noch nicht bekannt.

rode.com

Mehr zum Thema

Digitalmixer für Streamer von Mackie

Der DLZ Creator ist das neue adaptive Digitalmischpult für Podcasting und Streaming von Mackie, von dem sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene für digitalen Content profitieren sollen. Als Anschlussmöglichkeiten gibt es zehn Eingangskanäle, darunter vier Mic/Line-Eingänge mit neu entwickelten Onyx80-Verstärkern (bis zu 80dB), als auch zwei Line-Eingänge und ein Smartphone-Eingang (mit Miniklinke). Auf digitale Basis kommen noch Bluetooth und USB dazu. Bis zu vier Personen können gleichzeitig die Session über Kopfhörer abhören und individuell gemixt werden. Die hauseigene Software Mix Agent, unterstützt als Produktionsassistent bei der Konfiguration passender Einstellungen. Anhand des eingebauten 14x4 USB-C Interfaces können Mehrspuraufnahmen entweder auf einem Rechner, oder über externe Speichermedien realisiert werden. Als Effekte sind ein parametrischer EQ, De-Esser, Kompressor/Gate, Atomizer Reverb und ein Delay mit an Bord. Der DLZ Creator hat zudem ein großes 10,1 Zoll-Farbdisplay, neun Fader und fünf dynamisch farbcodierte Drehregler und sechs beleuchtete Sample-Pads.

Der DLZ Creator soll im Laufe des 2. Quartals 2023 für 794,99 Euro erhältlich sein.

mackie.com/DLZ

Mehr zum Thema

Endlich loslegen: Das Studio Starter eBook als Download

Der Weg zur ersten Produktion

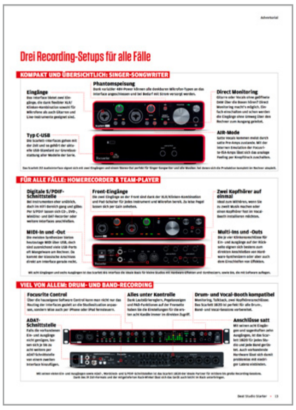
Noch nie war der Aufbau des eigenen Desktop-Studios einfacher, der erfolgreiche Start als Komponist, Musiker oder Produzent leichter und preiswerter als heute. Doch gleichzeitig stellen sich viele Fragen, angefangen von der Installation des Rechners bis zur Auswahl des Equipments, Aufstellung der Boxen und vieles mehr. Mit unserem Studio Starter eBook in den Downloads geben wir dir einen Guide an die Hand, der alle Fragen beantwortet und nützliche Tipps zum Schmökern enthält. Auch für Fortgeschrittene. von Marco Scherer

Immer wieder erreichen uns Leser-Mails mit dem Wunsch nach mehr Einstiegslektüre für angehende Musiker und Produzenten im Homestudio. Mit unserem kostenlosen Studio Starter geht dieser Wunsch nun endlich in Erfüllung und das gleich als Dauerlösung, denn den Guide findest du in de Downloads jeder Ausgabe.

Das eBook startet seicht mit der Erklärung von Plug-ins und deren Bestandteilen, veranschaulicht grundlegende Infos zu Mikrofonen, Audio-Interfaces sowie Mixern und beantwortet Fragen wie „Was ist eine DAW“ oder „Wohin werden Plug-ins installiert“, bevor es dann in dezentem Tempo weitergeht, etwa mit einer Doppelseite zum Thema Synths & Synthesen, auf der erklärt wird, wie ein Sound entsteht.

Doch auch Fortgeschrittene werden hier nützliche Tipps dazu finden, wie sich der Studiobetrieb reibungsloser gestalten lässt, etwa in Form von beispielhaften Recording-Setups oder dem Ratgeber „Das perfekte Setup – ohne Brummschleifen“, in dem das Thema Boxenaufstellung und die Verlegung von Kabeln im Detail beschrieben sind. Abgerundet wird der Guide mit einer Sammlung von 99 Antworten auf die brennendsten Fragen von Lesern und Machern.

Den Studio Starter kannst due am Stück lesen oder nach Belieben als „Schlaues Buch“ für zwischendurch nutzen. Aber auch in den 99 Tipps wirst du immer wieder Anregungen finden. Bei der Lektüre wünschen wir Spaß und vor allem viele neue Erkenntnisse!



DAS E-BOOK

Übrigens: Techniken ändern sich permanent. Daher haben wir beschlossen, den Studio Starter zu einem laufenden Projekt zu machen, das in loser Folge aktualisiert wird. Sollten darüber hinaus noch Fragen offen bleiben, die im Guide Gehör finden sollten, schreibe uns doch Anregungen an ms@beat.de

MIXEN, MASTERN, PRODUZIEREN

HEADPHONE MIXING

34 MODELLE IM VERGLEICH

DARUM MIT KOPFHÖRERN MISCHEN!

Nicht jeder hat genug Platz im Studio für große Lautsprecher und korrektes Placement. Außerdem bringt selbst die beste Abhöre nichts, wenn die Akustik nicht stimmt. Wieso also nicht auch mal mit dem Kopfhörer mischen? Wir zeigen dir, welche Modelle sich am besten für dich und deinen Sound eignen, was beim Kauf zu beachten ist und liefern obendrein alle Vorteile für Headphone-Mixdowns, mit denen du deinen Tracks den letzten Schliff verpasst. Mit dabei: eine Marktübsicht mit technischen Daten und Einsatzzwecken zu allen wichtigen und aktuellen Kopfhörern.

von Marco Scherer, Mario Schumacher, Philipp Sterczewski, Tobias Fischer und Jan Wilking

Mal eben den richtigen Kopfhörer fürs Studio finden? Nichts leichter als das! Oder? Ganz so einfach ist es jedoch nicht, denn so unterschiedlich wie ihre Einsatzzwecke, so unterschiedlich fallen auch die Kopfhörer aus, die für Mixing, Mastering, Recording, DJing oder einfach den Musikgenuss angeboten werden. Doch welche Eigenschaften zeichnen einen guten Studiokopfhörer aus? Eines der wichtigsten Entscheidungsmerkmale ist ohne Frage der Klang. Wenn du die Headphones zum Abmischen und Mastern von Musik nutzen möchtest, ist ein möglichst neutraler Sound, ein ausgewogener Frequenzgang und eine präzise Detailauflösung essenziell. Da Studiosessions oft längere Zeit in Anspruch nehmen, ist ein hoher Tragekomfort unerlässlich. Gepolsterte Ohrmuscheln und ein verstellbarer Kopfbügel können daher dazu beitragen, Druckstellen und Ermüdung zu vermeiden. Damit du auch lange Zeit mit deinem Studiokopfhörer Spaß hast, sollte dieser entsprechend robust sein. Um eine lange Lebensdauer zu gewährleisten, ist die Verwendung erstklassiger Materialien sehr wichtig. Sehr praktisch ist die Option, das Kabel bei Beschädigung oder Abnutzung auszutauschen. Darüber hinaus gestattet die Verwendung verschiedener Kabel- oder Steckertypen verschiedene Anschlussmöglichkeiten. Studiokopfhörer sollten dabei auch hohe Lautstärken und starke Eingangssignale verzerrungsfrei wiedergeben können, um die Dynamik des Audiomaterials präzise erfassen zu können. Eine weitere bedeutende Rolle spielt die Bauform, auf die wir im Folgenden im Detail eingehen möchten.

Offen oder geschlossen?

Bei Kopfhörern unterscheidet man zwei verschiedene Bauweisen: Bei offenen Modellen ist das Gehäuse der Ohrmuschel luftdurchlässig, woraus ein offener Klang und eine gute räumliche Darstellung resultieren. Somit eignet sich diese Bauform perfekt fürs Abmischen. Jedoch sind Geräusche von außen wahrnehmbarer als bei geschlossenen Systemen. Das kann vor allem bei mobilen Anwendungen negativ ins Gewicht fallen. Bei geschlossenen Headphones ist die Ohrmuschel von außen verschlossen und nicht luftdurchlässig. Außengeräusche werden bei diesen Modellen schon bauartbedingt gut gedämpft. Gleichzeitig leidet jedoch die räumliche Darstellung verglichen mit offenen Varianten im gleichen Preisbereich. Wer das Beste aus beiden Welten möchte, kann auf halboffene Systeme zurückgreifen.

Ohrumschließend oder -aufliegend

Nicht nur im Bereich der Textilien spielt die Passform eine große Rolle, auch bei Kopfhörern ist guter Tragekomfort unerlässlich. Denn was bringt schon erstklassiger Sound, wenn der Nutzer alle paar Sekunden durch Zwicken oder Drücken des Abhörsystems bei seiner Arbeit unterbrochen wird? Die Ohrmuscheln sind deshalb bei jedem Modell gut gepolstert. Ein weiteres wichtiges Kriterium ist die ohrumschließende oder -aufliegende Bauart. Die Over-Ear-Variante umschließt dabei das ganze Ohr. Dadurch werden Außengeräusche besser blockiert, was diese Modelle meist schwerer macht als ohraufliegende Kopfhörer (On-Ear). Hier ist es empfehlenswert, verschiedene Modelle auszuprobieren, um herausfinden, welche Bauart am besten zu dir passt.

Und was ist mit In-Ear-Systemen?

In-Ear-Kopfhörer sind kompakt und bieten dank eines festen Sitzes im Gehörgang eine gute Abschirmung. Doch zum Mischen gibt es bessere Systeme. Aufgrund ihrer kleinen Treiber zeigen In-Ears besonders im Bassbereich Schwächen. Durch Bassreflextechnologien lässt sich diesem Umstand entgegenwirken, was jedoch oft mit verwaschenen Mitten einhergeht. Vorteile sind natürlich ihre kleine Größe und Leichtigkeit, was In-Ear-Headphones zu einer guten Wahl für die Bühne oder für Studioaufnahmen sowie den mobilen Einsatz macht.

Die verschiedenen Bauweisen im Vergleich: geschlossen (Røde NTH-100), halboffen (Presonus HD7) und offen (Sennheiser HD 600)

Das richtige Modell für deinen Einsatzzweck

Große Unterschiede gibt es zwischen Kopfhörern für das Studio und für das DJing. Im DJ-Bereich ist es z. B. unerlässlich, dass Musik und Geräusche von außen gut abgedämpft werden, damit du dich voll auf den nächsten Track konzentrieren kannst. Bei Aufnahmen darf der Monitor-Mix des Musikers keinesfalls in die Aufnahme einstreuen. Für beide Anwendungszwecke ist damit eine geschlossene Bauform die richtige Wahl. Im Studio wird hingegen oft eine halboffene oder offene Bauweise bevorzugt, da diese eine realistische räumliche Wiedergabe ermöglichen. Auch im privaten Gebrauch sind Kopfhörer mit dieser Charakteristik die bessere Wahl, speziell für unterwegs, damit man auch Geräusche aus dem Straßenverkehr hören kann. Denn kein Track ist so fantastisch, dass man es riskieren möchte, von einem Bus überrollt zu werden.

Auch in puncto Klangqualität lässt sich zwischen DJ- und Studiobereich unterscheiden. Während die erste Nutzergruppe auf kraftvolle Bässe und Höhen zur präzisen Takterkennung sowie ein druckvolles Gesamtbild angewiesen ist, sind im Studio ein gleichmäßiger Frequenzgang und die nuancierte Darstellung aller Signale besonders wichtig. Hersteller wie Austrian Audio, Sennheiser, AIAIAI oder Audio-Technica bieten auch drahtlose Headphones, die speziell für den Einsatz im Studio entwickelt wurden. Um eine kabellose Verbindung zu einem Audioquelle oder einem drahtlosen Sender herzustellen, kommt in der Regel Bluetooth zum Einsatz.

Präzise Stereoabbildung mit Kopfhörern?

Wenn du Musik über Headphones abmischen möchtest, stellt die Stereoabbildung eine Schwierigkeit dar: Die getrennten Schallwandler für das linke und rechte Ohr erschweren die räumliche Wahrnehmung und das Seitensignal wird stärker wahrgenommen. Dadurch werden der Raumklang sowie Hall- und Delay-Anteile eines Mixes überbetont. Abhilfe schaffen Hardware-Monitoring-Controller wie der SPL Phonitor oder Plug-ins, die u. a. durch Übersprechen der beiden Stereokanäle einen realistischen räumlichen Klangeindruck im Kopfhörer erzeugen.

Hands-on: Darum mit dem Kopfhörer arbeiten

10 Tipps zum Headphone-Mix

Wenn es darum geht, einen Mix präzise zu beurteilen, gehts nichts über eine High-End-Abhöre in einem von Experten akustisch optimierten Raum. Doch wenn man nicht über solche idealen Bedingungen verfügt oder einfach Kopfhörer als zweite Abhöre verwenden möchte, bieten hochwertige Kopfhörer definitiv Vorteile beim Mischen und Mastern von Musik.

1 Kein Ärger mit den Nachbarn

Nicht jeder von uns hat ein Studio, in dem man auch nachts die Lautsprecher ordentlich aufdrehen kann. Und nachts um 3 Uhr interessiert es deine Nachbarn sicher nicht so sehr, ob deine Snare auch ordentlich knallt. Zum Glück für die Nachbarn gibt es Kopfhörer, damit du immer Musik machen kannst, wenn dich gerade die Muse küsst.

2 Keine Hintergrundgeräusche

Ein weiterer Vorzug von Kopfhörern ist die Minimierung von störenden Hintergrundgeräuschen. Das ist von großem Vorteil, wenn sich dein Studio nicht in der ruhigsten Umgebung befindet oder der Nachbar gerade den Rasen mäht, während du an deinem nächsten Hit feilst.

3 Lupe für Audiosignale

Vor allem bei der Suche von Störgeräuschen, dem Erkennen von Knacksern oder Übersteuerungen in Gesangs- oder Instrumentenaufnahmen oder bei der Beurteilung von Rauschen spielen hochwertige Kopfhörer ihre Stärken aus. Auch klangliche Details wie im Hintergrund spielende Instrumente und Sounds sowie Hallfahnen lassen sich mit guten Headphones besser beurteilen.

4 Mobilität

Mit Headphones kannst du deine Musik überall und jederzeit abmischen. Sei es auf dem Balkon in der Sonne, im Proberaum, während sich deine Bandkolleg*innen gerade unterhalten oder im Hotel, in der Bahn oder im Flugzeug.

5 Vertraute Klangreferenz

Wenn du mit dem Sound deiner Kopfhörer vertraut bist, weiß du genau, wie gut produzierte Musik darauf klingen sollte. Im Vergleich mit Studiomonitoren in einem akustisch nicht optimalen Raum bieten gute Headphones oft einen konsistenteren Klang.

6 Frequenzgang optimieren

Auch hochwertige Studiokopfhörer weisen in vielen Fällen keinen komplett linearen Frequenzgang auf. Beispielsweise wird der Bassbereich für einen besonders voluminösen Klang gerne leicht betont. Software wie Waves Nx Virtual Mix Room, Sonarworks SoundID Reference oder Toneboosters Morphit kann dem Kopfhörermodell deiner Wahl zu einer ausgewogeneren Frequenzkurve verhelfen, sodass du Mixe besser beurteilen kannst.

7 Abhörsysteme simulieren

In den letzten Jahren haben mehrere Hersteller Plug-ins herausgebracht, die den Klang verschiedener Abhöresysteme simulieren. Ein Beispiel ist der **Audified MixChecker Pro**, das über 60 verschiedene Abhörumgebungen nachbildet, von Smartphone- und Laptop-Lautsprechern bis hin zu Vintage-Studiomonitoren. Mit guten Headphones kannst du dabei direkt hören, wie sich dein Mix auf verschiedene Systeme überträgt.

8 Verfälschte Stereoabbildung

Wenn du zwischen Studiomonitoren und deinem Kopfhörer wechselst, wird dir auffallen, dass das Stereobild auf letztgenanntem deutlich breiter klingt. Und bei Sounds, die du in der Stereomitte platziert hast, klingt es, als wären sie nicht vor dir, sondern direkt in deinem Kopf. Crossfeed-Plug-ins wie Goodhertz CanOpener Studio sorgen für eine realistischere Stereoabbildung mit Headphones und können damit das Mixen enorm erleichtern.

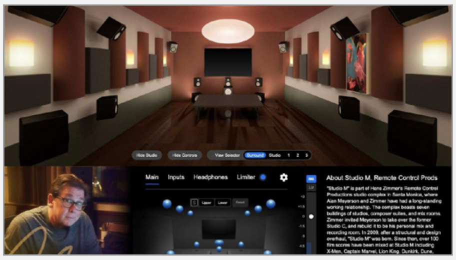
9 Nicht zu laut abhören!

Bei hohen Lautstärken ermüdet dein Gehör nicht nur schneller, es besteht auch die Gefahr, deine Ohren dauerhaft zu schädigen. So ist es noch wichtiger als beim Arbeiten mit Studiomonitoren, regelmäßige Pausen einzulegen. Und wenn du leise abhörst, kannst du leichter feststellen, ob sich alle Klänge zu einem homogenen Mix zusammenfügen und ob alle wichtigen Sounds und Instrumente auch bei geringen Lautstärken hörbar sind.

10 Wechseln empfohlen!

Es ist ratsam, sich beim Mixing und Mastering nicht ausschließlich auf Kopfhörer verlassen, sondern regelmäßig zwischen Studiomonitoren und Headphones zu wechseln. Dadurch kannst du sicherstellen, dass sich deine Mischung bestmöglich auf verschiedene Abhörsysteme überträgt. Zusätzlich ist es empfehlenswert, die Musik auch auf anderen Lautsprechern wie Handys, TVs, Hi-Fi-Anlagen, Bluetooth-Lautsprechern oder im Auto anzuhören. Dieser Vergleich ermöglicht es dir, potenzielle Schwachstellen in deiner Mischung zu erkennen und zu korrigieren.

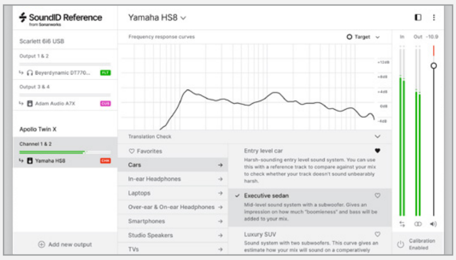
6 Plug-ins zur Kopfhörer-Kalibrierung



Steinberg
Immerse Virtual Studio Signature Editione

Wie wäre es, deine Musik in zwei legendären Studios zu mixen und mastern? Das Plug-in Immerse Virtual Studio Signature Edition [1] verspricht genau dies. Über moderne KI-Technologie wird die Kopf- und Ohrform per Smartphone vermessen und damit eine HRTF angelegt - ein digitaler Fingerabdruck, der dem individuellen Hörverhalten angepasst ist. Außerdem kann das Plug-in sogar den Frequenzgang 50 verschiedener Kopfhörermodelle korrigieren. Das Ergebnis ist ein beeindruckend realistisches Raumempfinden mit präziser räumlicher Lokalisierung.

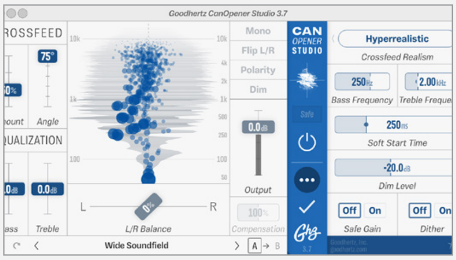
www.steinberg.net | 179 Euro



Sonarworks
SoundID Reference for Headphones

SoundID Reference for Headphones hat das Ziel, für eine unverfälschte Wiedergabe die akustischen Schwächen deines Kopfhörers durch Anpassung der Frequenzkurve auszugleichen. Für Headphones stehen über 400 Profile zur Auswahl. Nach Anpassung lässt sich der Frequenzgang bei Bedarf von Hand nachjustieren. Für den Test haben wir ein AKG K-702 nebst Standard-Messkurve verwendet. Mit wenigen Handgriffen lässt sich der ohnehin schon super klingende Kopfhörer noch einmal deutlich aufwerten: Der Klang ist ausgewogener und Details im Mix lassen sich besser beurteilen.

www.sonarworks.com | 99 Euro



Goodhertz
CanOpener Studio

Einen etwas anderen Ansatz als die übrigen Plug-ins verfolgt Goodhertz CanOpener Studio. Hier kommen keine Raumsimulationen zum Einsatz. Vielmehr sorgt das Werkzeug dafür, dass deine Headphones sich mehr wie High-End-Lautsprecher in einem Raum mit sorgfältig optimierter Akustik verhalten. Dabei wird das Übersprechen der Lautsprecher simuliert, wodurch eine deutlich realistischere Stereoabbildung resultiert. CanOpener Studio wartet zudem mit sehr gut klingenden Equalizern für Höhen und Tiefen und umfangreichen Monitoring-Features auf.

www.goodhertz.com | 65 US-Dollar

Waves
Nx Virtual Mix Room

Hochwertige Headphones können den Einfluss von Raumproblemen auf deinen Mix eliminieren. Aber nicht immer klingen auf Kopfhörern angefertigte Mixe gut auf Lautsprechern. Waves Nx Virtual Mix Room greift auf Profile von 270 Headphone-Modelle zurück und gestattet es, deren Frequenzgang zu optimieren. Ferner lassen sich die Positionierung der virtuellen Lautsprecher sowie der Raumklang justieren. Mit dem optional erhältlichen Nx Head Tracker, den du auf deine Kopfhörer aufstecken kannst, kann das Plug-in sogar das Stereobild abhängig von deiner Kopfbewegung anpassen.

www.waves.com | 109 US-Dollar

Toneboosters
Morphit

Eine bemerkenswert günstige Alternative zu Sonarworks SoundID Reference for Headphones ist das Plug-in Toneboosters Morphit. Auch dieses erlaubt eine Optimierung des Klang von Kopfhörern. Aktuell werden 566 Modelle unterstützt. Das Ergebnis ist eine verbesserte Klangbalance, eine präzisere Detailwiedergabe und ein breiteres Stereo-Imaging. Darüber hinaus kann das Tool sogar jedes der unterstützten Kopfhörermodelle simulieren. Die Benutzeroberfläche ist wie von Toneboosters gewohnt benutzerfreundlich und ermöglicht eine schnelle und einfache Anpassung der Einstellungen.

www.toneboosters.com | 39 Euro

Acustica Audio
Sienna

Auch diese Software von Acustica Audio arbeitet mit Profilen der gängigsten Kopfhörer, wofür über 200 Modelle akribisch ausgemessen wurden. Sienna optimiert nicht nur den Klang deiner Headphones, sondern bildet auch eine große Auswahl verschiedener akustischer Umgebungen und Lautsprecher nach. Vertreten sind u. a. High-End-Monitore, Hi-Fi-System sowie die Lautsprecher von Autos, Fernsehern, Radios und Laptops. Damit ist das Plug-in ein exzellentes Werkzeug, um zu hören, wie sich deine Mixe auf unterschiedliche Lautsprecher und Abhörumgebungen übersetzen.

sienna.acustica-audio.com | 149 Euro

[1] Immerse Virtual Studio Signature Edition im Praxistest: **www.youtube.com/watch?v=3kmjv-ZDqtg**

Markt-Check: Headphones für jedes Budget

Finde den perfekten Studiokopfhörer für dich!

Das Angebot an Studiokopfhörern ist so vielfältig wie das Anwendungsspektrum sowie die persönlichen Präferenzen hinsichtlich der Bauform. In unserem umfassenden Marktcheck erfährst du, welches das beste Modell am besten zu deinen individuellen Anforderungen und deinem Budget passt.

	eXtra 10	HD-25 Light	Eris HD10BT	HPH-MT5
Hersteller	**ESI Audio**	**Sennheiser**	**PreSonus**	**Yamaha**
Einsatzzweck	Monitoring	Monitoring, DJing	Mixing, Monitoring	Mixing, Monitoring
Bauweise	halboffen	geschlossen	geschlossen	geschlossen
Frequenzbereich	15 - 29.000 Hz	16 - 22.000 Hz	20 - 20.000 Hz	20 - 20000 Hz
Empfindlichkeit	94dB SPL	120 dB	101,19 dB	100 dB
Vertrieb	Hyperactive	Sennheiser	PreSonus	Yamaha
Webseite	www.esi-audio.de	www.sennheiser.com	www.presonus.com	en.yamaha.com
Straßenpreis	59 Euro	99 Euro	102 Euro	111 Euro
Fazit	Der ESI eXtra 10 ist ein hochwertiger Over-Ear-Monitoring-Kopfhörer mit dynamischem Klang. Sein Frequenzbereich reicht von 15 Hz bis 29 kHz. Er zeichnet sich durch hohen Tragekomfort, ausgewogenes Klangbild und ein attraktives Preisleistungsverhältnis aus.	Die neue Version HD-25 Light kann klanglich voll überzeugen, durch voluminöse Bässe ohne Matscheffekt, präsente Höhen, mit etwas zurückhaltenden Mitten. Hohe Dynamik und Auflösung, sowie ein verbesserter Tragekomfort verbessern den vielseitig einsetzbaren Klassiker HD-25.	Der faltbare, drahtlos nutzbare Eris HD10BT ist vielseitig nutzbar. Mit Kabel klingt er ausgeglichen und detailreich. Remote-Tasten für Fernbedienung sind auch integriert. Dank Geräuschunterdrückung werden störende Außengeräusche ausgeblendet bei beeindruckendem Bass.	Der HPH-MT5 ist ein robuster, geschlossener, preiswerter Studiokopfhörer, der dank abnehmbarer Ohrmuschel zum Ein-Ohr-Monitoring einlädt. Er überzeugt durch einen nüchtern-neutralen Klang mit dynamischem Bassbereich und ist kein Schönfärber.

DT-770 Pro X

K371

TMA-2 Studio

MC-40BT

	DT-770 Pro X	K371	TMA-2 Studio	MC-40BT
Hersteller	Beyerdynamic	AKG	AIAIAI	Mackie
Einsatzzweck	Monitoring	Mixing, Mastering, Monitoring	Mixing, Monitoring	Mixing, Monitoring, Hi-Fi
Bauweise	geschlossen	geschlossen	geschlossen	geschlossen, Bluetooth
Frequenzbereich	5 – 40.000 Hz	5 – 40.000 Hz	10 - 40.000 Hz	20 – 20.000Hz
Empfindlichkeit	100 dB SPL	114 dB SPL	113 dB	k. A.
Vertrieb	Beyerdynamic	Audio Pro	Sonic Sales	Mackie
Webseite	www.beyerdynamic.de	www.akg.com	www.aiaiai.audio	www.mackie.com
Straßenpreis	139 Euro	144 Euro	229 Euro	149 Euro
Fazit	Der DT 700 Pro X verfügt über einen druckvollen und lebendigen Klang und ist als geschlossener Kopfhörer im Studio oder auch unterwegs für das Monitoring zu empfehlen. Viele austauschbare Elemente und eine hochwertige Verarbeitung zeichnen den Kopfhörer zusätzlich aus.	Der K371 ist ein geschlossener Studio-Kopfhörer mit ohrumschließenden Ohrmuscheln. Überraschend transparentes Klangbild, gute Raumabbildung, professionelle Transientenwiedergabe. Er erfüllt alle Erwartungen für Produktion, Mixing und Mastering mit bequemem Sitz.	Der modular aufgebaute Kopfhörer TMA-2 Studio ist aus Alcantara-Mikrofasern mit einem breiten Nylon Kopfbügel und dicker Polsterung angefertigt. Das kommt auch dem Tragekomfort zu Gute. Der Bass ist satt, rund und akzentuiert, reicht bis in den tiefen Bereich. Die Höhen sind detailliert, aber nicht aufdringlich, ideal für längeres, entspanntes Hören. Besonders harmonische Frauenstimmen klingen angenehm. Insgesamt liefert der Kopfhörer einen warmen, angenehmen Klang, der den reinen Musikgenuss bereichert, ohne dass man sich erst daran gewöhnen muss. Allerdings sollte man bei einem Studio-Kopfhörer skeptisch sein, da ein rein linearer Frequenzgang oft weniger Spaß macht. Bei genauerer Analyse zeigt sich, dass die Höhen und vor allem Teile der Mitten gegenüber den kräftigen Bässen etwas zurückhaltender sind. Der Frequenzgang ist also nicht wirklich linear. Daher eignet sich der Kopfhörer weniger für präzise Mastering-Arbeiten, sondern eher für das Abhören während der kreativen Produktion. Beachtet man die Besonderheiten des Frequenzgangs, sind dennoch vernünftige Mischungen möglich. Besonders für Produzenten bassbetonter elektronischer Musik, ist der TMA-2 Studio eine Empfehlung.	Der MC-40BT ist ein einfacher Kopfhöer, der durch solide Leistung überzeugt: Schnelles und stabiles Pairing über Bluetooth, ausgewogener und natürlicher Klang sowie ein kompaktes und robustes Design machen ihn zu einem empfehlenswerten Begleiter zu einem fairen Preis.

NTH-100

MP-1

HSC271

	NTH-100	MP-1	HSC271
Hersteller	RØDE	Avantone Pro	AKG
Einsatzzweck	Mixing, Monitoring	Mixing, DJing	Broadcast Headset
Bauweise	geschlossen	geschlossen	geschlossen
Frequenzbereich	5 – 35.000 Hz	18 – 25.000 Hz	16 - 28.000 Hz
Empfindlichkeit	126 dB SPL	130 dB	94 dB
Vertrieb	Hyperactive	Audiowerk	Audio Pro
Webseite	www.rode.com	www.avantonepro.com	www.akg.com
Straßenpreis	154 Euro	189 Euro	279 Euro
Fazit	Der RØDE NTH-100 ist ein dynamischer, geschlossener Kopfhörer mit guter Isolation. Das Klangverhalten ist direkt, bei dem die Bässe etwas stärker betont werden, als die Mitten und die Brillanz der Höhen. Dadurch empfiehlt sich der Kopfhörer mit hohem Tragekomfort vorzugsweise für das Monitoring.	Der MP-1 ist ein geschlossener ohrumschließender Studio-Kopfhörer. Er bietet drei Betriebsarten, wahlweise zur detaillierten Abbildung des Stereobilds, Mono oder einer mittenbetonten Mix-Einstellung. Zudem beeindruckt er durch eine gute Abschirmung von Umgebungsgeräuschen und hohe Ausgangsleistung.	Der AKG HSC271 ist ein geschlossener, ohrumschließender Kopfhörer mit einem Frequenzspektrum von 16–28.000 Hz. Das integrierte Kondensator-Mikrofon hat eine Nierencharakteristik. Klappt man den Mikrofon-Schwenkarm nach oben, schaltet sich das Mikrofon aus.

	MC-450	T60RP	Studio Pro SP-5	TMA-2 Wireless+
Hersteller	**Mackie**	**Fostex**	**ADAM Audio**	**AIAIAI**
Einsatzzweck	Mixing, Mastering	Mixing, Mastering	Mixing, Monitoring, Mastering	DJing, Monitoring
Bauweise	offen	halb offen	geschlossen	geschlossen
Frequenzbereich	20 - 20000 Hz	15 - 35.000 Hz	8 – 38.000 Hz	20 – 20000 Hz
Empfindlichkeit	101 dB	92 dB	95 dB	113 dB
Vertrieb	Mackie	Mega Audio	ADAM Audio	Sonic Sales
Webseite	www.mackie.com	www.fostexinternational.com	www.adam-audio.com	www.aiaiai.audio
Straßenpreis	299 Euro	299 Euro	499 Euro	332 Euro
Fazit	Der Mackie MC-450 hat einen verstellbaren Leder-Kopfbügel und Memory-Schaum-Ohrpolster für hohen Tragekomfort. Austauschbare Kabel mit verriegelbarem Bajonett-Stecker, 42-mm-Treiber machen ihn ideal für Podcasting und Streaming auch für längere Sessions.	Der halboffene Fostex T60RP Kopfhörer überzeugt mit detailreichem Klang (besonders in den Höhen und oberen Mitten) und verhaltenem, aber sauberem, druckvollem Bass. Ermüdungsfreies Mixen und Mastern ist möglich. Die räumliche Abbildung ist gut.	Der dynamische Kopfhörer Studio Pro SP-5 eignet sich für Mixing und Mastering und dank der geschlossenen Bauweise auch für Aufnahmen. Zu den Einsatzgebieten zählen sowohl das Studio, als auch mobilen Systeme, für Musiker und Produzenten gleichermaßen. Er hat einen breiten Übertragungsbereich von 8 Hz bis 38 kHz und ermöglicht eine sehr gute Transientenwiedergabe mit geringen Verzerrungen. ADAM Audio hat es mithilfe der Spezialisten von Ultrasone geschafft, den neutralen, ausgewogenen Klang seiner Studiomonitore bestmöglich auf Headphones zu übertragen. Bässe klingen straff und druckvoll, die Mitten konturiert und die Höhen sind gnadenlos ehrlich. Sein Schalldruck beträgt maximal 95 dB. Bei einer guten Mischung hat man mit geschlossenen Augen tatsächlich das Gefühl, über hochwertige Lautsprecher und nicht über Kopfhörer abzuhören. Die patentierte S-LOGIC Plus-Technologie erzeugt ein realistisches Klangbild und ermöglicht stundenlanges, ermüdungsfreies Hören. Die schallisolierenden Polster dieser professionellen Studio-Kopfhörer und ihr niedriges Gesamtgewicht von lediglich 290 Gramm sorgen für einen sehr angenehmen Tragekomfort.	DJs, Produzenten und Songwriter die gern kabellos Musik abhören, sind mit dem Drahtlosmodell TMA-2 Wireless+ mit niedriger Latenz gut beraten. Klanglich sind die Kopfhörer bassbetont und weniger für neutrale Mixdowns geeignet, bieten aber eine gute Isolation von Umgebungsgeräuschen.

	Hi-X65	Planar	HMD26-II-600
Hersteller	**Austrian Audio**	**Avantone Pro**	**Sennheiser**
Einsatzzweck	Mixing, Mastering	Mixing, Mastering, Monitoring	Broadcast Headset
Bauweise	offen	offen	geschlossen
Frequenzbereich	5 – 28.000 Hz	30 – 30.000 Hz	20 – 18.000 Hz
Empfindlichkeit	110dB SPL	104 dB	107 dB SPL
Vertrieb	Sonic Sales	Audiowerk	Sennheiser
Webseite	www.austrian.audio	www.avantonepro.com	www.sennheiser.com
Straßenpreis	369 Euro	429 Euro	499 Euro
Fazit	Der Hi-X65 ist ein preiswerter, offener Studio-Kopfhörer. Der Klang ist neutral, präzise und ehrlich, ohne dabei langweilig oder anstrengend zu sein. Dank des hohen Tragekomforts eignet er sich auch für längere Mixing- und Mastering-Sessions, sowie als Recording-Kopfhörer.	Der Planar ist ein ohraufliegender, offener Kopfhörer. Er besticht durch sein konstant natürliches, ausgewogenes Klangverhalten über das gesamte Hörspektrum mit einem Frequenzbereich von 30 – 30.000 Hz. Das Modell eignet sich für die Arbeit im Studio und zum Musikhören.	Der HMD26-II-600 ist ein geschlossener Kopfhörer mit dynamischem Mikrofon und Hypernieren-Charakteristik. Die Kopfhörer sind für hohe Schalldruckpegel ausgelegt und bieten zugleich eine gute passive Außengeräuschdämpfung. Für Streamings und Broadcasts ideal.

	NDH 20	NDH 30	Clear MG Pro	MM-100
Hersteller	**Neumann**	**Neumann**	**Focal**	**Audeze**
Einsatzzweck	Mixing, Monitoring	Mixing, Mastering	Mixing, Mastering	Mixing, Monitoring
Bauweise	geschlossen	offen	offen	offen
Frequenzbereich	5 - 30.000 Hz	12 – 34.000 Hz	5 – 28.000 Hz	20 – 25.000 Hz
Empfindlichkeit	114 dB SPL	104 dB SPL	104 dB SPL	120 dB SPL
Vertrieb	Neumann	Neumann	Sound Service	Mega Audio
Webseite	www.neumann.com	www.neumann.com	www.focal.com	www.audeze.com
Straßenpreis	499 Euro	622 Euro	1355 Euro	489 Euro
Fazit	Der schallisolierende, geschlossene Kopfhörer NDH 20 eignet sich ideal für Mixing und Mastering. Ein guter Kopfhörerverstärker ist nötig, um seine volle Leistungsfähigkeit zu nutzen. Sein nicht komplett linearer Frequenzgang ermöglicht ein ermüdungsfreies Abhören über längere Zeit.	Der NDH 30 ist ein erstklassiger dynamischer Kopfhörer in offener Bauweise, der für Mixing und Mastering mit hoher räumlicher Auflösung prädestiniert ist. Als Alternative von Studiomonitoren ist er auch geeignet. Die Klangdarstellung ist durchweg sehr sauber, linear und detailliert.	Clear MG Professional ist ein offener Mixing-Kopfhörer. Das Klangbild ist sehr natürlich und verzichtet auf überbetonte oder verfälschende Akzente. Der Bass ist präzise und straff, während die Höhen mühelos, hochauflösend und detailliert sind. Transienten werden knackig und authentisch wiedergegeben. Trotz des hohen Detailreichtums bleibt der Musikgenuss erhalten, da der Clear MG Professional die Musikstücke nicht komplett sezieren, sondern in ihrer Gesamtheit wiedergeben. Es macht daher Spaß, bereits gut gemischte Tracks über diese Kopfhörer zu hören und möglicherweise noch die ein oder andere Verbesserung zu entdecken. Die neutrale Abstimmung ohne überbetonte Bässe und Höhen ermöglicht zudem langes Hören ohne starke Ermüdung des Gehörs – und das genreunabhängig. Focal hat mit dem Clear MG Professional eine gelungene Kombination aus hochwertigem HiFi-Kopfhörer und professionellem Studiokopfhörer geschaffen. Die Verarbeitung und der Tragekomfort sind sehr gut. Auch beim Musikhören erfreut er anspruchsvolle Ohren. Besonders in akustisch suboptimalen Studioumgebungen kann sich die Investition in einen Kopfhörer dieses Klasse lohnen, trotz des recht hohen Anschaffungspreises.	Der ohrumschließende Kopfhörer Audeze MM-100 brilliert dank seines 100-mm-Planartreibers mit einem sehr detaillierten, ausgewogenen und verzerrungsarmen Sound. Auch Tragekomfort wird hier groß geschrieben, dank des leichten Designs und der weichen Ohrpolster. Geheimtipp!

	HA-660	Headamp 6 Pro	MH-8
Hersteller	**Swissonic**	**ART**	**Tascam**
Eingänge	3	6	2
Stereokanäle	1	6	8
Lautstärke/Kanal	ja	ja	ja
Rackformat	Nein	Ja	Ja
Vertrieb	Thomann	Tascam	Tascam
Webseite	www.thomann.de	www.artproaudio.com	www.tascam.eu
Straßenpreis	179 Euro	249 Euro	469 Euro
Fazit	Der Swissonic HA660 ist ein sehr preiswerter Kopfhörerverstärker für das Studio. Detailliert abgebildete Mitten und warme, druckvolle Bässe mit transparenten Höhen reflektieren die klangliche Qualität. Ein gutes Stereobild und solide Verarbeitung kommen dazu.	Sechs unabhängige Kopfhörerverstärker bietet der HeadAMP 6 Pro. Er ist gut verarbeitet mit klarer Klangqualität. Er ist eine wertvolle Ergänzung für Heim- und Projektstudios, um bis zu 18 Kopfhörer zu versorgen. Für jeden Kanal gibt es drei Kopfhörerausgänge.	Der MH-8 eignet sich gut als Kopfhörerverstärker für Studio, Bühne und Gebäudeinstallationen. Die acht Kanäle haben Platz für jeweils einen Stereokopfhörer, die jeweils aus drei Quellen schöpfen können. Dank Zusatzausgänge lassen sich die Stereoeingänge 1 und 2 durchschleifen.

Am Runden Tisch: So findest du das richtige Modell

Darum solltest du unbedingt Kopfhörer nutzen!

Kopfhörer können so trivial wie komplex sein ... Die Unterschiede sind jedenfalls individueller und oft marginaler Natur. Aber worauf ist denn jetzt unbedingt zu achten, wenn man sich einen zulegen und damit arbeiten will? Fragen wir doch bei den Herstellern nach – die werden's wissen! Am runden Tisch stehen uns Marcjanna Niziol, RØDE-Produktmanagerin bei Hyperactive Audiotechnik und Andreas Juwan, Senior Product Marketing Manager bei Yamaha, Rede und Antwort.

Andreas Juwan, Senior Product Marketing Manager bei Yamaha

RØDE-Produktmanagerin bei Hyperactive Audiotechnik

RØDEs NTH-100M bietet zu einem attraktiven Preis einen hohen Tragekomfort und einen direkten Klang.

Beat / Cool, dass ihr am Start seid! Für die meisten Producer sind Kopfhörer ja so was wie Teelichter: Man hat sie halt im Studio und nutzt sie ab und zu – eine verschenkte Chance, oder? Was verpasst man, wenn man seine Tracks nicht über „den direkten Sound" abhört oder abmischt?

Andreas / Moin zusammen – na ja, die Frage würden wohl viele Produzenten da draußen tatsächlich umkehren. Aber gute Monitoring-Headphones sind definitiv ein äußerst wichtiges Tool in der Musikproduktion. Oft ein Kompromiss aus Geld, Ort und oder Platz, manchmal schlicht die bessere Alternative zu Lautsprechern in akustisch suboptimalen Umgebungen. Beim Tracking sind sie unersetzlich, beim kritischen Abhören einzelner Spuren oder auch im Mixkontext erleichtern sie einem oft die „akustische Fehlersuche".

Marcjanna / Wird der Sound nicht über Lautsprecher, sondern über Kopfhörer abgehört oder abgemischt, dann trifft der Schall direkt auf das Ohr, ohne dass der Raum einen Einfluss ausübt – das ist ideal beim Mixing in suboptimalen Räumen.

Beat / Was sind eurer Meinung nach wiederum die Nachteile?

Andreas / Ein maßgeblicher Nachteil kann der Raumeindruck beim Kopfhörer sein. Im Vergleich zu richtig positionierten Lautsprechern liefern Headphones einen anderen Stereoeindruck und erschweren Positionierung und Verortung im Panorama.

Marcjanna / Ja, der größte Nachteil ist das fehlende natürliche Raumempfinden aufgrund der Kanaltrennung des Kopfhörers, was zu einer veränderten Tiefenwahrnehmung führen kann und dass der Kopfhörer das Ergebnis verfärben könnte. Außerdem kann man sich leicht bei der Beurteilung der Lautstärkebalance täuschen. Deswegen ist hier eine gewisse Erfahrung nötig, sonst sind Vocals und Effekte nachher eventuell zu leise.

Beat / Würdet ihr auch über Kopfhörer produzieren statt nur zu mischen?

Marcjanna / Ja, denn so stellen Außengeräusche kein Problem dar und die Sounds können zudem optimal angepasst werden.

Andreas / Ich persönlich nutze beides parallel, sowohl in der Produktion als auch im Mix. Ähnlich wie bei Lautsprechern ist es hier mit am wichtigsten, dass man sein Arbeitsgerät und dessen Eigenschaften einfach gut kennt.

Das Line-Up von Yamahas Studio-Headphone-Serie: HPH-MT8, HPH-MT7 sowie HPH-MT5Wa.

Beat / Hat der Musikstil selbst eigentlich auch Einfluss auf die Auswahl des Modells? Gibt es da Schwerpunkte?

Marcjanna / Auf jeden Fall. Kopfhörer mit hohem Bassanteil eignet sich zum Beispiel ideal für elektronische Musik, wobei ja alles Geschmackssache ist. Ich würde aber einen Kopfhörer empfehlen, der eher klangneutral ist – wie den RØDE NTH-100. Denn gerade beim lauten Hören sind Kopfhörer mit einer Präsenzanhebung nicht zu empfehlen, da sie aufgrund der Überzeichnung in den Höhen anstrengend für die Ohren sein können.

Andreas / Meines Erachtens ist der Musikstil da weniger ausschlaggebend. Aber das ist oft auch zutiefst subjektiv zu beurteilen, je nachdem, was man eben gewohnt ist. Sowohl beim Lautsprecher als auch beim Kopfhörer sind ein möglichst linearer Frequenzgang und damit eine quellentreue Wiedergabe mit das wichtigste Kriterium.

Beat / Ich persönlich bevorzuge beim Auflegen offene Kopfhörer – was ziemlich untypisch ist, denn die meisten meiner Kollegen schwören auf geschlossene. Aber ich verschwinde sonst in meiner akustischen Blase und kriege das Publikum nicht mehr mit. Könnte ähnliches auch für den Studiobetrieb gelten oder sind geschlossene Modelle da per se die bessere Wahl?

Andreas / Wie du schon sagst – da ist viel persönliche Präferenz dabei. Im Studio gibt es viele unterschiedliche Anwendungen – mal passt geschlossen, mal offen besser ins Konzept. Geschlossen empfiehlt sich im Studio vor allem beim Tracking von Instrumenten oder Vocals, da man damit etwa Übersprechen auf Mikrofone gut vermeidet oder den Fokus auf Overdubs erleichtert. Im Mixing-Prozess werden auch gerne offene oder halboffene Headphones verwendet, da der Raumeindruck damit meist etwas besser ist.

Marcjanna / Bei der Produktion und beim Mixing ist ein offener Kopfhörer empfehlenswert, weil man dadurch auch etwas vom Raum mitkriegt. Beim Recording im Studio ist dagegen ein geschlossener Kopfhörer besser, schon aufgrund des Mikrofon-Übersprechens.

Beat / Mal eine ganz klassische Frage zwischendurch: Auf was muss man unbedingt achten, wenn man sich einen Kopfhörer fürs Studio zulegt?

ZOOM LIVETRAK L-8

Mit seinen vier Kopfhöreranschlüssen ist Zooms Digitalmixer eine hervorragende Wahl, wenn du im Studio oder Proberaum mehrere Musiker aufnehmen möchtest. Die Kopfhörerausgänge können dabei mit vier unterschiedlichen Mixen beschickt werden. So kannst du für jeden Musiker deiner Band das jeweilige Instrument in den Vordergrund rücken. Die Kopfhörerverstärker zeichnen sich durch einen klaren Sound aus.

Darüber hinaus punktet der achtkanalige Mixer mit einem klassischen Aufbau, einem integrierten Audio-Interface, einer direkten und unkomplizierten Bedienung sowie der Möglichkeit des Batteriebetriebs. Die Möglichkeit, 7 verschiedene Mixereinstellungen per Knopfdruck abzurufen, ist auch im Studio eine Bereicherung. Der Send-Effektweg erlaubt es auch, ein externes Effektgerät wie Hall oder Delay einzuschleifen.

www.zoom-europe.com | www.sound-service.eu | 429 Euro

» Ähnlich wie bei Lautsprechern ist es mit am wichtigsten, dass man sein Arbeitsgerät und dessen Eigenschaften einfach gut kennt. «

Andreas Juwan, Yamaha

Marcjanna / Der Kopfhörer muss einem klanglich gefallen und zu der eigenen Arbeitsweise passen. Außerdem soll er natürlich bequem sein, was besonders bei längeren Sessions wichtig ist.
Andreas / Neben der Soundqualität und technischen Daten ist vor allem auf eine hochwertige Verarbeitung, ein geringes Gewicht und Tragekomfort bei längeren Sessions zu achten. Auch die Ohrpolster (Material, Wärmeentwicklung) und der Anpressdruck an Kopf bzw. Ohr müssen stimmen, schließlich hat man die Dinger ja oft stundenlang auf.

Beat / Gibt es eigentlich „den einen" Kopfhörer für alles – also zum Hören, Mischen, Podcasten, für unterwegs und so weiter? Oder braucht man dann doch verschiedene Modelle, weil die jeweiligen Stärken individuell sind?
Marcjanna / Nein, den gibt es nicht. Je nachdem, wie der Kopfhörer genutzt wird, spielen verschiedene Faktoren eine tragende Rolle – von der Impedanz des Kopfhörers bis zur Größe. Diejenigen zum Beispiel, die ihre Kopfhörer beim Sport benutzen, müssen darauf achten, dass der Kopfhörer wasserfest ist und vom Schwitzen nicht kaputt geht.
Andreas / Ehrlicherweise ist ein einzelner Kopfhörer immer ein Kompromiss. Aber es gibt definitiv gute Kompromisse, also quasi richtige Arbeitstiere (wie etwa unser MT5), die überall eine passable Performance abliefern. Zusätzlich kann man heutzutage auch softwareseitig einiges an Anpassungen vornehmen, um für unterschiedliche Anwendungsfälle gewappnet zu sein.

Beat / Turbofrage: Kopfhörerverstärker, ja oder nein? Und warum?
Marcjanna / Ja, für eine optimale Verstärkung beim Betrieb mit Akku oder Batterie, wenn der Kopfhörer eine hohe Impedanz hat und somit ohne Vorverstärker viel zu leise wäre oder ein vorhandener Vorverstärker keine gute Qualität aufweist, also zum Beispiel verzerrt, rauscht oder eben zu leise ist. Meist ist der große Nutzen des Vorverstärkers immer abhängig von der Impedanz des Kopfhörers oder von Funktionen, die manche Vorverstärker zusätzlich bieten: von Anschlüssen über den Digitalwandler bis hin zu praktischen Funktionen.
Andreas / Das Herz sagt ja, die Geldbörse nein (lacht). Wobei die Frage wohl eher im Hi-Fi- oder mobilen Bereich zu verorten ist. Im Studio werden die allermeisten integrierten Preamps in Interfaces oder dergleichen die Kopfhörer ausreichend befeuern können. Die Kopfhörer unserer MT-Serie haben auch allesamt Impedanzen, die sowohl mit Interfaces, Preamps als auch Mobilgeräten harmonieren.

www.yahama.de
www.rode.com | **www.hyperactive.de**

» Bei der Produktion und beim Mixing ist ein offener Kopfhörer empfehlenswert, weil man dadurch auch etwas vom Raum mitkriegt. «

Marcjanna Niziol, Hyperactive

Yamaha HPH-MT7

Der HPH-MT7 ist das „Sandwich-Kind" von Yamahas Studiokopfhörern. Dank geschlossener Bauform mit Ohr-umschließenden Polstern eignet sich das Abhörsystem nicht nur für den Studioeinsatz, sondern auch den Live-Betrieb eignen. Der Sitz des HPH-MT7 ist hervorragend. Kopfband und Ohrmuscheln sind gut gepolstert, als Obermaterial wurde synthetisches Leder gewählt. Das Gewicht liegt bei leichten 360 Gramm. Aufgrund seines flexiblen Materials, Gelenken und Scharnieren passt sich der Hörer perfekt an jede Kopfform an, die Nutzung mit nur einem Ohr ist ebenfalls kein Problem. Als Verbindung zur Außenwelt kommt ein gerades, drei Meter langes Kabel zum Einsatz. Leider lässt es sich nicht austauschen, ansonsten ist die Verarbeitung tadellos.

Zur Schallwandlung werden speziell entwickelte 40-mm-Wandler mit CCAW-Schwingspulen verwendet. Sie ermöglichen das breite Frequenzspektrum von 15 Hz bis 25 kHz, der maximal-mögliche Schalldruckpegel liegt bei 99 dB. Zu dem aufgerufenen Preis ist der HPH-MT7 ein tolles Schnäppchen, denn seiner Soundqualität nach zu urteilen wäre selbst das Doppelte noch ein fairer Betrag. Höhen und Mitten werden detailliert und gleichmäßig wiedergegeben. Lediglich an Offenheit fehlt es dem Modell - rein subjektiv und im Vergleich zu High-End-Boliden - ein wenig. Die Tiefen sind leicht angehoben, um einen druckvolleren Sound zu kreieren. Von der übertriebenen Bassabbildung vieler DJ-Kopfhörer ist das Ganze aber weit entfernt. Auch tiefe Frequenzen werden hochauflösend und verglichen mit Konkurrenten überaus stofflich wiedergegeben.

Fazit

Der HPH-MT7 ist ein Kopfhörer der Extraklasse für Mixing, Monitoring und Recording. Sein knackiger, nuancierter Sound macht ihn geradezu perfekt für elektronische Musikproduktionen, aber auch bei anderen Genres und Anwendungen kann man von dem weitgehend ehrlichen, aber dennoch kräftigen Charakter profitieren. Aufbau und Verarbeitung sind tadellos, wenn man von dem fest angebrachten Kabel absieht. Für schlanke 175 Euro definitiv ein Kracher.

www.yamaha.de | **Straßenpreis: 175 Euro**

6 aktuelle Kopfhörer im Vergleich

Shure SRH840A-EFS

Austrian Audio Hi-X50

Beyerdynamic DT 900 Pro X

	Shure SRH840A-EFS	Austrian Audio Hi-X50	Beyerdynamic DT 900 Pro X
Einsatzzweck	Mixing, Monitoring	Monitoring, DJing	Mixing, Mastering
Bauweise	geschlossen	geschlossen	offen
Frequenzbereich	5 – 25.000 Hz	5 – 28.000 Hz	5 – 40.000 Hz
Empfindlichkeit	97 dB SPL	118 dB SPL	100 dB SPL
Vertrieb		Sonic Sales	
Webseite	www.shure.com	www.austrian.audio	www.beyerdynamic.de
Straßenpreis	145 Euro	199 Euro	233 Euro
Fazit	Mit einem hervorragenden Preisleistungsverhältnis punktet der Kopfhörer Shure SRH840A-EFS. Das geschlossene Over-Ear-Design dämpft Außengeräusche zuverlässig und auch in puncto Tragekomfort überzeugt das Modell. Sein Klang ist druckvoll und ausgewogen, wobei die Mitten leicht betont wirken.	Zu einem attraktiven Preis bietet der Austrian Audio Hi-X50 eine sehr gute Verarbeitung und einen hohen Tragekomfort. Klanglich zeigt sich der geschlossene Kopfhörer präzise und hochauflösend. Die 44-mm-Treiber decken einen breiten Frequenzbereich ab, mit klaren Höhen, satten Bässen und hoher Klangtreue.	Wie alle Headphones von Beyerdynamic wird auch dieses ohrumschließende offene Modell in Deutschland produziert, wobei großen Wert auf Robustheit und Langlebigkeit gelegt wird. Der DT 900 Pro X glänzt zudem mit einem detailreichen und transparrenten Sound, der Schwächen im Mix zuverlässig aufdeckt.

Sony MDR-MV1

Ultrasone Signature Natural

Sennheiser HD 660S2

	Sony MDR-MV1	Ultrasone Signature Natural	Sennheiser HD 660S2
Einsatzzweck	Mixing, Mastering	Mixing, Mastering	Mixing, Monitoring
Bauweise	offen	geschlossen	offen
Frequenzbereich	5 – 80.000 Hz	8 – 40.000 Hz	8 – 41.500 Hz
Empfindlichkeit	100 dB SPL	98 dB SPL	104 dB SPL
Vertrieb		Hyperactive	
Webseite	www.pro.sony	www.ultrasone.com	www.sennheiser.com
Straßenpreis	469 Euro	529 Euro	598 Euro
Fazit	Eine Besonderheit des Sony MDR-MV1 ist die offene Rückseite, welche seine interne Tonreflexion reduziert. Daraus resultiert ein besonders neutraler, transparenter und detailgetreuer Sound. Damit eignet sich der leichte Studio-Kopfhörer bestens für längere Mixing- und Mastering-Sessions.	Dem Ultrasone Signature Natural kannst du auch in langen Mix- und Mastering-Sessions vertrauen, um feinste Details präzise zu beurteilen. Der Klang ist ausgewogen, neutral und detailliert. Dank der guten Isolation sind die ohrumschließenden Headphones auch für den mobilen Einsatz geeignet.	Bei dem audiophilen Kopfhörer Sennheiser HD 660S2 sorgt eine Subbass-Erweiterung für sehr voluminöse Tiefen. Damit ist das Modell eine ausgezeichnete Wahl für Bass-starke Music wie House, Drum & Bass oder auch Filmmusik. Der definierte, ausgewogene und räumliche Sound genügt auch höchsten Ansprüchen.

Test: Superlux HD-Serie

Auch wenn die Kopfhörer des taiwanesischen Herstellers Superlux mit unter 40 Euro Neupreis wirklich günstig sind, liefern sie in der Praxis überwiegend sehr brauchbare Ergebnisse.

Features

- Studio-Kopfhörer
- Ohrumschließend
- Dynamisch
- Halboffen (HD-330Pro)
- Geschlossen (HD-660Pro/ HD-662)
- Übertragungsbereich 10 Hz bis 30 kHz
- Impedanz: 32 oder 150 Ohm
- Gewicht: 292 bis 323 g

Günstiger geht‘s kaum. Aber taugt‘s auch was?

Name und Aussehen der beiden Pro-Modelle erinnern ohne Frage an die Klassiker von Beyerdnamic. Es handelt sich um ohrumschließende dynamische Kopfhörer mit 40mm-Treiber mit Neodym-Magneten, die sich aber in der Bauweise unterscheiden: Der HD-330 Pro ist halboffen und der HD-660 Pro geschlossen. Das hat Auswirkungen auf Klang, akustische Abschirmung und Tragekomfort.

HD-330 Pro: Halboffen und luftig

Bei HD-330 Pro findet ein Luftaustausch durch die mit Löchern versehene Rückwand statt, sodass ein Hitzestau bei längerem Tragen verhindert wird. Auch Außengeräusche können so trotz des aufgesetzten Kopfhörers zum Ohr gelangen. Das kann vor allem für Sänger und Sprecher angenehm sein, da sie ihre eigene Stimme natürlicher wahrnehmen. Die Nachteile gegenüber einem geschlossenen Kopfhörer bemerkt man aber beim Recording, denn die Öffnungen funktionieren in beide Richtungen und das über Kopfhörer eingespielte Playback kann je nach Lautstärke auch über das Mikrofon übersprechen und unerwünscht mit aufgenommen werden. Und auch beim Monitoring in der Nähe lauter Schallquellen wie akustisches Schlagzeug ist ein geschlossener Kopfhörer wie der HD-660 die bessere Wahl. Beide Modelle gehören zu den größeren Kopfhörern, sitzen dank guter Polsterung aber sehr angenehm auf dem Kopf. Bei längeren Sitzungen bei höheren Temperaturen kann man unter dem mit Kunstleder ummantelten Kopfband-Polster allerdings schon ein wenig ins Schwitzen kommen, und beim geschlossenen HD-660 Pro kann es auch am Ohr unter den Velour-Polstern etwas wärmer werden. Das hält sich aber alles im Rahmen.

Beide Kopfhörer gibt es übrigens mit 32 und 150 Ohm Impedanz. In der Regel empfiehlt sich die 32-Ohm-Version, da man sie auch an mobilen Devices mit schwächeren Kopfhörerverstärkern betreiben kann und sich die klanglichen Vorteile der 150-Ohm-Variante in dieser Preis- und Qualitätsklasse in Grenzen halten.

Klanglich weisen beide eine recht deutliche Betonung der oberen Mitten und vor allem der Höhen auf. Wie unter einer Lupe lassen sich so Details, aber auch Störgeräusche, Verzerrungen und Übersteuerungen heraushören. Das macht beide Modelle zu recht fähigen Monitoring-Kopfhörern. Zum Mixen solltest du aber eine zweite Referenz (Kopfhörer oder Boxen) zurate ziehen, um nicht zu dumpf zu mischen. Denn insbesondere der HD-330 Pro neigt trotz grundsätzlich des angenehm luftigen Klangs dazu, bei prägnanten Höhen doch recht scharf und aufdringlich zu klingen, während der Bassbereich von dem Kopfhörer eher unterpräsentiert ist. Das verleitet dann, die Höhen im Mix zu stark abzusenken.

HD-660 Pro: Geschlossen und ausgewogener

Beim HD-660 Pro sind die Bässe bauartbedingt etwas stärker ausgeprägt und das Klangbild dadurch ausgewogener. Er ist aber auch kein Bassmonster, sondern ebenfalls eher mitten- und höhenbetont.

Da das von beiden Kopfhörern abgebildete Frequenzbild ansonsten aber in Anbetracht des günstigen Preises wirklich gut ist, kann es sich durchaus lohnen, per Equalizer die Höhen zu reduzieren und die Bässe etwas anzuheben und so für einen neutraleren Sound zum Mixen zu sorgen.

HD-662: eher unrund

Der HD-662 ist noch günstiger, allerdings merkt man diesem geschlossenen Kopfhörer den Preis deutlicher an als den beiden Pro-Modellen. Bei der Nutzung als Monitoring-Kopfhörer hat uns gestört, dass man unter den Ohrmuscheln aus Plastik doch recht schnell schwitzt. Auch fanden wir die akustische Außendämpfung für einen Geschlossenen etwas zu schwach. Und jede Berührung des Kabels war deutlich hörbar. Die oberen Mitten und vor allem die Höhen sind auch beim HD-662 kräftig betont, was beim Monitoring in lauter Umgebung durch die erhöhte Präsenz von Vorteil sein kann, ansonsten aber auch schnell zu scharf, anstrengend und ermüdend für die Ohren ist.

Fazit

HD-330 Pro und HD-660 Pro bieten erstaunlich viel für wenig Geld. Beide besitzen einen weiten Übertragungsbereich mit detaillierten Höhen sowie einen angenehmen Sitz und professionelle Optik. Insbesondere der geschlossene HD-660 Pro gefiel uns nach moderater EQ-Anpassung als praktischer Allrounder für Mixing und Recording, für Musiker und Produzenten mit kleinem Budget oder als sehr günstiger Zweitkopfhörer. Aber auch der etwas luftigere HD-330 Pro ist für diesen Preis eine Empfehlung wert.

Fakten

Hersteller: Superlux
Web: www.superlux.com.tw
Bezug: Thomann
Preis: 39 Euro

▲ Detaillierte Höhen
▲ Kräftige Obermitten
▲ Weiter Übertragungsbereich
▲ Angenehmer Sitz
▲ Professionelle Optik
▲ Sehr günstiger Preis
▼ Feste Kabel
▼ Bassbereich unterbetont

Klang:	■■■■□□
Bedienung:	■■■■■□
Preis/Leistung:	■■■■■■
Gesamt:	■■■■■□

Modulare Lösungen: Kopfhörer & Nachhaltigkeit

Kopfhörer sind Modeprodukte und fester Bestandteil unseres Alltags. Sie stellen aber auch eine Belastung für die Umwelt dar. Das modulare Design des TMA-2 von AIAIAI ist ein erster Schritt in Richtung erhöhter Nachhaltigkeit: Dieser Kopfhörer lässt sich, zumindest in der Theorie, unendlich oft erweitern und reparieren. AIAIAI-Mitbegründer Frederik Jørgensen und Adam Adnan Dupoint, der Chef der Produktplanung, erklären die Herausforderungen, technologischen Hintergründe und strategischen Erwägungen.

***Beat /** Der TMA-2 Modular ist eine dieser Ideen, die eigentlich offensichtlich sind, an die sich aber keiner heranwagt. Inwiefern ist er in eine längerfristige Strategie eingebunden?*

Frederik / Zum einen haben sich Kopfhörer in Lifestyle-Produkte entwickelt. Das bedeutet, dass wir Teil einer Industrie mit schnellen Erneuerungszyklen sind, bei denen das Angebot an kurzlebige Geschmacksänderungen angepasst wird. 15 Milliarden Tonnen entsorgte Kopfhörer landen jährlich im Elektro-Müll – wir müssen es schaffen, dass die Leute weniger Produkte kaufen, dafür aber bessere. Zum anderen werden Kopfhörer hart rangenommen und bekommen, gerade in Rucksäcken und dergleichem, eine Menge ab. Das bedeutet leider, dass bestimmte Teile besonders leicht brechen. Mit einem modularen Design können wir diese Ausfälle reduzieren.

Für unser Projekt mit dem angese- henen Elektronik-Label Ninja Tunes haben wir Vinyl-Restbestände benutzt, um eine limitierte Kopfhörer-Reihe zu fertigen.

***Beat /** Welche Teile eines Headsets sind aus ökologischer Perspektive besonders problematisch?*

Adam / Die Batterien tragen immer noch am meisten zur Müllproblematik bei, neben einigen verwendeten Materialien. Die Batterietechnologie hat sich seit Jahrzehnten kaum verändert. Wir konzentrieren uns auf austauschbare Batterien und werden auch in Zukunft nach Verbesserungspotentialen forschen.

Frederik / Bei unserem neuen TMA-2 Move Wireless ist es uns gelungen, Batterie und Chipset in die Lautsprechereinheit zu verlegen. Dadurch gelangt man weitaus leichter an diese Teile, wenn man sie beim Reparieren und Zusammenbauen austauschen möchte. Man muss also nicht mehr die gesamte Einheit ersetzen.

***Beat /** Wie können Benutzer den TMA-2 Modular konkret erweitern?*

Adam / Nun, sie können als Gelegenheitshörer anfangen und ihre recht einfachen Headsets mit einigen Zusatzteilen auf Studio-Qualität aufwerten. Aber es geht auch andersherum: Ein professioneller Kreativer möchte vielleicht nicht mehrere Kopfhörer mit sich herumtragen müssen. Mit einem einzigen modularen Gerät kann er Musik machen, reisen oder zur Arbeit fahren, entspannt Musik genießen und so weiter.

***Beat /** Es gibt also keinen Widerspruch zwischen Nachhaltigkeit und kommerziellen Interessen?*

Frederik / Ich glaube ganz ehrlich, dass wir alle zu viele Dinge kaufen, Kopfhörer eingeschlossen. Es ist wichtig, über recyclete Materialien zu reden, über nachhaltige Komponenten und so weiter. Aber die beste Strategie besteht immer noch darin, weniger, dafür aber bessere Produkte zu erwerben. Das war schon unser Ansatz, als wir 2010 den TMA-1 vorgestellt haben. Damals haben wir betont Wert gelegt auf ein zeitloses Design, dass ästhetisch lange Bestand haben konnte. Nachhaltigkeit ist also kein Ziel, das wir erst seit Kurzem verfolgen. Es war schon immer ein Kernelement.

***Beat /** Muss man qualitative Kompromisse eingehn, wenn man recyclete Materialien verwendet?*

Frederik / Wenn es um die Langlebigkeit unserer Produkte geht, sind wir kompromisslos. Ein möglichst hochwertiges Produkt ist bei uns stets der Ausgangspunkt.

Adam / Genau deswegen ist Nachhaltigkeit eine echte Herausforderung. Konventionelle Kunststoffe haben hervorragende, zuverlässige Qualitätseigenschaften. Um uns dem mit recycletem Material anzunäheren, haben wir viele Optionen erkunden müssen.

Frederik / Für unser Projekt mit dem angesehenen Elektronik-Label Ninja Tunes haben wir Vinyl-Restbestände benutzt, um eine limitierte Kopfhörer-Reihe zu fertigen. Vinyl wird aus PVC gewonnen, es ist also nicht sehr einfach, damit zu arbeiten. Das hat uns aber letzten Endes noch mehr angespornt, dass es nicht auf der Müllhalde landet. Bei einem solchen Projekt lernen wir eine Menge und entdecken Lösungen, die auch auf einem größeren Maßstab funktionieren.

***Beat /** Wäre es nicht möglich, Kopfhörer gleich von Anfang an aus "natürlichen" Materialien wie Holz oder ähnlichen Rohstoffen zu fertigen?*

Adam / Grundsätzlich ist das auf jeden Fall möglich. Die meisten Lautsprecher werden letzten Endes aus Holz gefertigt. Bei Kopfhörern aber ist die Geometrie komplexer. Deswegen sind konventionelle und unkonventionelle Kunststoffe einfach eine bessere Variante, sie sind leichter, vielseitiger und effizienter. Holz muss zurechtgeschnitten werden und dabei verlierst du viel Material. Wir konzentrieren uns lieber darauf, geschlossene Materialkreisläufe zu erzeugen und komplexe Materialien über Recycling wieder zu verwenden. Das Ninja-Tune-Projekt war ein Schritt in diese Richtung. In der nicht allzu fernen Zukunft werden wir uns verstärkt auf solche Ansätze konzentrieren.

www.aiaiai.audio

Angecheckt: Hardware-Kurztests

Mackie MP-20TWS

In-Ears von Mackie? Nein, dies ist kein Bühnenkopfhörer. Mit dem MP-20TWS stellen die Studiospezialist:innen ihren ersten True-Wireless-Hörer vor.

Fällt in China derzeit ein True-Wireless-Kopfhörer vom Fließband, gründet sich flugs ein eigenes Unternehmen um ihn herum – so scheint es zumindest. Besteht Bedarf an weiteren Exemplaren? Ja, meint das aus Seattle stammende US-Unternehmen Mackie, das sich primär im professionellen Recordingmarkt einen guten Namen gemacht hat.

Und stellt mit den MP-20TWS ein Hörerpaar vor, das vom Start weg (fast) alles richtig macht: Ist der Sitz im Gehörgang dank der beiliegenden drei Silikoneinsätze richtig gewählt, entfalten die dualen Treiber ein geradezu vorbildlich ausgewogenes Klangspektrum. Die Bässe pumpen präzise, dröhnen aber nicht. Mitten und Höhen flirren in der gelungenen räumlichen Auflösung. Die aktive Unterdrückung von Umgebungs- und Windgeräuschen mithilfe von drei verbauten Mikrofonen packt effektiv zu, ist aber nicht gänzlich rauschfrei. Beim Hören von Musik fällt dies jedoch nicht auf.

Ebenso froh stimmt die Batterieleistung: Satte 13 Stunden sind (ohne ANC) nach einer Vollaufladung per USB-C drin, die mit einer Zustands-LED verzierte Ladeschale legt noch einmal drei Zyklen (also fast 40 Stunden) drauf.

Soundcore Life Q30

Over-Ears: ANC-Kopfhörer müssen nicht teuer sein – das will Soundcore mit dem Life Q30 beweisen. Doch liefert der Over-Ear dafür einen guten Klang?

Das chinesische Unternehmen Anker ist Mac-Nutzer:innen in erster Linie vielleicht für seine USB-Hubs bekannt; unter dem Markennamen Soundcore vertreibt es jedoch auch Kopfhörer. Beim Life Q30 lässt zunächst der Preis aufhorchen: Für gerade einmal 64 Euro listet Amazon derzeit die Lauscher mit ANC.

Dafür hat Soundcore eine Menge Kunststoff verbaut – irgendwo musste der Rotstift halt walten. Der Sitz ist dank der soften (und austauschbaren) Ohrpolster jedoch sehr komfortabel. Die Bedienung erfolgt mithilfe verschiedener Knöpfe an den Muscheln, die rechte Außenseite dient zudem als Touchfläche zum schnellen Aufruf des Transparenzmodus. Die aktive Geräuschminderung bietet in der begleitenden App drei Stärken an und arbeitet zufriedenstellend. Wichtig: Das ANC wirkt nicht auf den Klang ein.

Dieser ist auf eine prägnante Basswiedergabe konfiguriert, in der Tieffrequenz aber etwas dumpf. Ein Equalizer mit 22 Voreinstellungen in der App ermöglicht jedoch die Anpassung an den eigenen Musikgeschmack. Als softwareseitige Dreingabe gibt es einen Schlafmodus mit beruhigenden Umgebungsgeräuschen.

DIE MICTRAK SERIE:

M2 MicTrak
32-Bit
Stereo
Handheld
Recorder

M3 MicTrak
32-Bit
On-Camera
Mikrofon &
Recorder

M4 MicTrak
32-Bit
4-Spur
Recorder
mit Timecode

DER NEUE M4 MICTRAK

Der M4 MicTrak ist der erste tragbare Recorder mit 32-Bit-Float-Aufnahme und integriertem Timecode-Generator, der alles bietet, was Filmemacher und Musiker für herausragende Audioaufnahmen benötigen.

ZOOM | We're For Creators

ZoomDeutschland
ZoomAustria

zoomdeutschland
zoomoesterreich

ZoomEurope

www.zoom-europe.com | www.zoomcorp.com

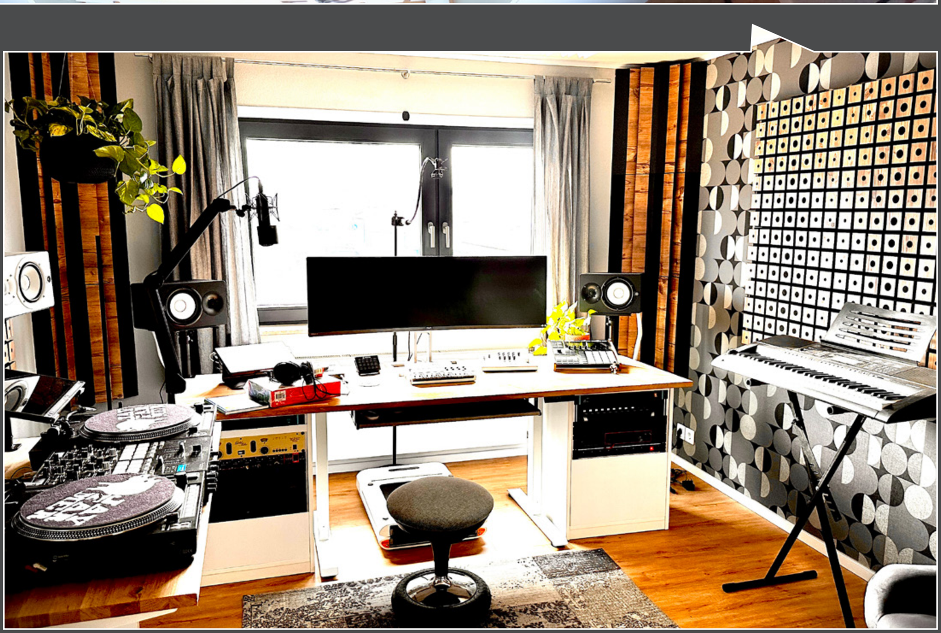
sound service EUROPEAN MUSIC DISTRIBUTION 40 YEARS

Die BEAT Community: Zeig uns dein Studio!

Lila Loudness

Es ist doch immer wieder erfrischend zu sehen, wie andere ihr Studio einrichten und darin arbeiten. Nach unserem Aufruf bei Facebook habt ihr uns ja schier überrannt und das ist gut so. Also war schnell klar: wir machen eine Serie daraus, zum Inspirieren und Teilhaben für alle. Diesen Monat mit Christian Heneka alias „Lila Loudness“ und seiner Challenge, eine Toilette zum Vocal-Booth umzubauen. Viel Spaß!

Beat / ***Lass uns doch dazu wissen, warum du dein Studio so aufgebaut und eingerichtet hast?***
Christian / Ich war zunächst mit meinem Studio ca. 20 Jahre lang im Keller unseres Hauses verortet und habe mich dann aber entschieden: Raus aus dem Dunst und rein ins Tageslicht. Ich habe inzwischen Familie und bin meist abends oder nachts im Studio um zu produzieren. Daher lag es nahe, das Studio auf das selbe Stockwerk zu verlegen, auf dem sich auch der Schlaf- und Wohnraum befindet und somit kurze Wege zu haben. So kann ich sogar nachts mal kurz aufstehen und spontane Eingebungen realisieren. Was die Ausstattung an sich betrifft so war wichtig eine Hybridlösung aus Musik- und Streamingstudio zu haben. Ich bin nämlich hauptberuflich Lehrer, arbeite aber am Landesmedienzentrum Baden-Württemberg und verbringe dadurch viel Zeit im Home-Office. Außerdem biete ich regelmäßig Online-Seminare für Lehrkräfte an, in denen ich u.a. Möglichkeiten des digitalen Musikunterrichts vermittle. Der Raum, den ich nun nutze war vorher unser Gästezimmer mit anschließender Toilette. Die habe ich dann zur Vocalbooth umfunktioniert. Ansonsten war mir wichtig, mein Producer-Desk mit Blick nach draußen auszurichten. Ich bin hier aufgewachsen und der Blick aus dem Fenster inspiriert mich. Der Raum an sich ist nicht allzu groß, trotzdem habe ich es geschafft, eine gemütliche Ecke zum chillen, entspannen und Videoclips schauen einzurichten. Dazu noch einen DJ Spot im Regieraum und im Flur habe ich alles an Material ausgelagert, was ich nicht jeden Tag benötige. Mir ist es wichtig, dass alles aufgeräumt und strukturiert wirkt und ich mich voll auf meine aktuelle Tätigkeit konzentrieren kann.



Beat / ***Mit welchen Besonderheiten hattest du beim Studio(auf)bau zu kämpfen?***
Christian / Eine Herausforderung war die Toilette, dich ich zur Booth umgebaut habe. Ich wollte mir die Mühe ersparen die ganzen Kacheln abzuklopfen aber auch klar stellen, dass davon nichts mehr zu sehen bzw. zu hören ist. Ich wollte aber auch nicht

alles mit Absorbern abdecken um den Raum nicht völlig „tot"zu machen. Ich war als Rapper schon in so einigen Gesangskabinen aber diejenigen, die voll mit Schaumstoff ausgekleidet waren, empfand ich immer als sehr unangenehm vom Vibe her. Damit dieser bei meiner Kabine stimmt, habe ich dann farbig passende Kunststoffplatten beim Baumarkt entdeckt, die sich sehr gut verarbeiten ließen und mit denen ich dann einzelne Stellen und Elemente gut auskleiden konnte. Ergänzt mit den Akustikelementen von Thomann, die mit ihren aufgeklebten Holzoptikvinylelementen wirklich schick aussehen, war es dann möglich auch so einen kleinen Raum atmosphärisch ansprechend zu gestalten. Sängerinnen und Sänger, die zu mir zum recorden kommen, sollen sich in erster Linie wohl fühlen. Licht spielt hier auch eine wichtige Rolle, da habe ich auch recht viel Zeit reingesteckt und viel recherchiert und getestet. Vor allem, weil ich ja auch eigenes Foto- und Videomaterial im Studio erstelle bspw. Beiträge für Social Media.

Beat / Wie hast du den Raum akustisch behandelt, wo gab es Schwierigkeiten?
Christian / Ich muss ehrlich sagen, dass ich mich anfangs stark mit der Frage auseinandergesetzt habe: Wie optimiere ich die beiden Räume akustisch. Aber im Zuge der weiteren Planung wurde Ästhetik dann auch immer mehr ein wichtiges Thema und ich habe mich dann für einen Kompromiss entschieden. Klar, hätte ich streng genommen Messungen vornehmen müssen und daraus resultierend, das ein oder andere Element anders anordnen müssen aber mir ist die Optik dann in Summe doch wichtiger und schlussendlich bin ich mit der Akustik der Räume mehr als zufrieden. Ich kann auch im Regieraum sehr gut recorden, was vor allem für die Aufnahme von Instrumenten nützlich ist. Die Booth wäre dafür zu eng, da würde sich kein Gitarrist oder Geiger drin wohl fühlen.

Beat / Welchen Tipp kannst du den anderen Lesern geben, in welche Falle sollten sie (beim Studiobau oder Gear allgemein) nicht tappen?
Christian / Mir hat es glaube ich sehr geholfen, erst mal ausgiebig zu recherchieren und so lange zu warten, bis der Punkt erreicht war, an dem ich eine relativ genaue Vorstellung vom dem hatte, was ich realisieren wollte. Man hätte das natürlich auch noch unendlich weiter zelebrieren können aber bei mir kommt naturgemäß irgendwann der Punkt an dem ich mir sage: So, genug jetzt, lass anfangen. Skizzen anfertigten und ausmessen hilft sehr und erst mal mit den essentiellen Dingen anfangen. Auch beim Equipment. Ich habe einigen Stuff verkauft, den ich im alten Studio hatte aber selten nutzte. Mir war wichtig, meine Essentials erst mal so unterzubringen, dass es optisch auch alles ansprechend wirkt. Du kannst das beste Equipment haben aber wenn du es nicht schaffst, eine Atmosphäre zu schaffen, in der du dich wohl fühlst und dich gerne dran setzt, dann bringt dir das auch nicht viel. Details der Einrichtung, die dann schlussendlich noch etwas zum Charme des Studios

beitragen, kann man ja später immer noch umsetzen. So habe ich mir bspw. noch mein Producer Logo als Neonschild anfertigen lassen. Aber natürlich sollte man auch darauf achten, dass alle wichtigen Umsetzungsschritte eine logische Reihenfolge haben.

Beat / Produzierst du in deinem Studio für dich als Hobby oder verdienst du damit deinen Unterhalt?
Christian / Sowohl als auch. Primär ist es Hobby aber ich ergänze damit mein Haupteinkommen.

Beat / Wie hast du dir die Skills für das Studio und deine Produktionen drauf geschafft?
Christian / Ich habe vor ca. 20 Jahren mit dem Produzieren angefangen. Ich war bereits als Rapper aktiv und wollte aber relativ früh auch die Möglichkeit haben, eigene Stücke komplett in Eigenregie umsetzen zu können. Meine Skills habe ich mir auf unterschiedlichsten Wegen angeeignet. Ich habe anderen Producern über die Schulter geschaut, viel im Internet recherchiert und Fachzeitschriften gelesen. Und natürlich, und das hat mir am meisten gebracht: Probiert, ganz viel ausprobiert. Das ist immer noch ein wesentlicher Teil meiner Entwicklung. Oft speichere ich mir Tutorials, die ich z. B. auf Social Media Plattformen entdecke in einer digitalen Pinnwand und arbeite die dann nach und nach ab.

Beat / Auf welches oder welchen Teil deines Studios könntest du niemals verzichten?
Christian / Bei der Frage habe ich mich tatsächlich relativ lange hier umgeschaut, muss aber ehrlicher Weise sagen, dass es eigentlich eines der günstigsten Elemente ist, nämlich mein Akai MPK mini MIDI Controller. Ich arbeite primär softwarebasiert, auch mit unterschiedlichen DAW's aber nen kleinen, kompakten MIDI Recorder wie die MPK mini brauch man eigentlich fast immer. Auch unterwegs ideal.

Beat / Hast du einen ergonomischen Schwerpunkt oder einen bestimmten Fokus, etwa auf Workflow oder Live-Jams oder störungsfreies Arbeiten?
Christian / Da trenne ich etwas zwischen Auftragsarbeiten, wie bspw. meine Online-Seminare und den Dingen die ich privat für mich produziere. Bei Aufträgen ist mir der Workflow und ökonomisches Arbeiten schon sehr wichtig. Denn so schaffe ich ja wiederum auch zeitliche Ressourcen für meine persönlichen Projekte. Also nutze ich hier Tools und Apps zum fokussierten Arbeiten oder um Projektpläne zu erstellen. Auch hier achte ich aber darauf, mich nicht zu sehr in einzelnen Projekten „zu verlieren" wobei experimentelles Arbeiten hier natürlich auch ein wichtiger Teil der Sache ist. Ich kooperiere auch viel mit anderen

Künstler:innen aber auch da schauen wir, dass wir uns vor einer Session gut absprechen, um dann auch wirklich produktiv sein zu können. Ich habe mir im Zuge der Tatsache, dass ich seit ca. zwei Jahren viel im Homeoffice arbeite auch Gedanken gemacht, wie ich möglichst gesund meinen Arbeitsalltag bestreiten kann. Achte dabei bspw. darauf ausreichend zu trinken aber auch auf meine Körperhaltung, da ich dazu neige Rückenprobleme zu bekommen, wenn ich mich zu wenig bewege oder viel sitze. Ein höhenverstellbarer Tisch, mit dem ich im Stehen arbeiten kann war dann schnell Teil der Planung. Dann habe ich auf linkedIn einen Post von jemanden entdeckt, der sich ein aufklappares Laufband, ein sogenanntes Walking Pad, unter den Tisch gepackt hat und das während der Arbeit nutzt. Was soll ich sagen: Musste ich ausprobieren und ist ein wahrer Segen!

Beat / Was fehlt noch in deinem Studio?

Christian / Da mein Desk recht nah vor dem Fenster steht und ich daher schlecht an die Vorhänge und Fensterläden herankomme, wäre das als elektrische Variante super. Mal schauen, was sich da machen lässt. Ansonsten bin ich mit meinen Equipment sehr happy aber schon beim Durchblättern dieser Beatausgabe kann sich das wieder ändern und der nächste Wunsch entstehen. Ich probiere einfach zu gerne neue Dinge aus.

Beat / Wo und wie informierst du dich über Equipment, wenn es um Anschaffungen für dein Studio geht?

Christian / Inzwischen habe ich eine ganz nette Newsletter-Abo-Sammlung meiner Lieblingsanbieter und auch auf Social Media einige Kanäle abonniert. Aber die wichtigste Quelle ist tatsächlich das Beat-Magazin. Ich bin schon seit vielen Jahren Leser und werde es bestimmt auch noch lange bleiben. Daher ist es mir eine riesengroße Ehre, im Heft gefeatured zu werden!

Beat / Welche Musik (bzw. welchen Stil) produzierst du am meisten?

Christian / Eigentlich ausschließlich Hip Hop.

Beat / Hast du aktuell anstehende Releases?

Christian / Ich habe mir zumindest mal vorgenommen ab sofort jeden Monat einen neuen Song zu releasen. Ergänzt wird dies durch diverse kurzweilige Formate auf meinem Instagram Kanal, also gern öfter mal vorbeischauen.

Beat / Wo erfahren wir mehr über dich und deinen Sound?

Christian / Gerne auf meinem Instagram Kanal. Ich war lange unter dem Pseudonym Jay Farmer unterwegs aber mit dem Startschuss des neuen Jahres wollte ich nochmal eine neue Ära einläuten und habe schon recht viel vorproduziert, was nun Step by Step rauskommen wird.

www.instagram.com/lilaloudness
www.youtube.com/lilaloudness

Entdeckt: Jeff Mills

Soundtracks für die Zukunft der Menschheit

Zum dritten Mal bereits hat Jeff Mills die Musik zu Fritz Langs Kultfilm „Metropolis“ komponiert - einen Film, dessen „dramatisches Thema“, wie er es ausdrückt, „heute noch genauso relevant ist wie bei der Premiere des Films im Jahr 1927“. Das Ergebnis, das auf CD und einem 3LP-Set unter dem Titel „Metropolis Metropolis“ erscheint, ist intensiv, verwirrend und von einer jenseitigen Sinnlichkeit. Mills hat hier nicht nur einen Sountrack zu einem Klassiker geschrieben. Er hat eine neue Erfahrung des Films selbst geschaffen. von Tobias Fischer

Beat / In seinen exzellenten Liner Notes zu “Metropolis Metropolis” schreibt Terry Mathews über einige der Gründe, warum Metropolis für viele über so lange Zeit eine Inspiration geblieben ist. Was inspiriert dich persönlich heute noch an diesem Film?
Jeff Mills / Die Tatsache, dass unsere Gesellschaft in gewisser Weise die wichtigste Botschaft des Films, der 1927, also vor etwa 100 Jahren, gedreht wurde, immer noch nicht ganz verstanden hat: Dass wir entweder vergessen oder ignorieren, dass die Unterschiede zwischen uns Menschen so gering sind, dass wir im Grunde alle ein großer Organismus sind. Und das Funktionieren dieses Organismus hängt maßgeblich von jedem Einzelnen ab. Von unser aller Gesundheit in Geist, Körper und Seele. In unserer Evolution sind 100 Jahre keine lange Zeit, wenn wir bedenken, wie weit wir gekommen sind. Aber wenn wir auf die nächsten 100 Jahre blicken, ist eines der wichtigsten Themen, an das ich denken kann, das Wohlergehen und die Bedingungen des Durchschnittsmenschen. Wo wird dieser Teil der Gesellschaft in hundert Jahren stehen?

Beat / “2001” ist ein weiterer Film, den du sehr schätzt, und wie “Metropolis” bietet auch er einen faszinierenden Blick in die Zukunft. Welche dieser beiden Zukunftsvisionen ist näher an der deinen?
Jeff Mills / In der nicht so fernen Zukunft würde ich mich für “Blade Runner” entscheiden. Aber ich denke, dass George Lucas‘ die Sache in „THX 1138“ (1971) noch genauer getroffen hat. Dort müssen die Menschen aufgrund der starken Hitze und Strahlung auf der Oberfläche des Planeten unterirdisch leben. Und ich stelle mir auch eine Zeit vor, in der jeder Mensch in eine Gesellschaft hineingeboren wird, in der jeder eine Rolle bei der Aufrechterhaltung unserer Zivilisation zu spielen hat. Dass es unerlässlich sein wird, zusammenzuarbeiten. Dass es nicht mehr möglich ist, dass wir uns frei für den Beruf entscheiden, den wir am liebsten ausüben würden.

Beat / Fritz Lang wird mit den Worten zitiert: „Ich war in erster Linie ein visueller Künstler. Ich hatte nie ein Ohr, und ich bedaure das.“ Und doch gibt es in Metropolis viele Szenen, die, so scheint es, eindeutig rhythmisch choreografiert sind. Wie siehst du das?
Jeff Mills / Ich denke, dass (manchmal) das Fehlen von Fähigkeiten - oder die Annahme, dass es einem an diesen Fähigkeiten mangelt - ein großer Vorteil sein kann. Es kann dabei helfen, neue Ideen und Perspektiven zu entwickeln, weil man nicht weiß, was genau man eigentlich tun soll. Langs visueller Rhythmus war rein instinktiv und er schuf mit ihm eine Methode, die nur er verstehen und sich zu eigen machen kann. Ich sehe den visuellen Rhythmus von Metropolis ähnlich wie die Art und Weise, wie ein DJ über Musik nachdenkt und sie (manchmal) auch programmiert. Es gibt einen Höhepunkt, auf den sich alles andere zubewegt. Ein gut geplanter Pfad von Bewegungen, der die Möglichkeit eröffnet, zur nächsten Szene überzugehen. Als ich vor Jahrzehnten begann, den Film zu studieren, war dies eines der ersten Elemente, die ich erkannte.

Beat / Metropolis ist fast 100 Jahre alt. Die Mittel zur Herstellung des Soundtracks sind also viel fortschrittlicher als die Mittel zur Herstellung der Bilder - deine Musik zu diesem Film stammt buchstäblich aus der Zukunft.
Jeff Mills / Eigentlich bin ich diesen Soundtrack mit der Vorstellung angegangen, dass man ihn in 100 Jahren hört und dabei einen 200 Jahre alten Film sieht. Ich habe versucht, mir eine Person in der Zukunft vorzustellen, die einige der lebensverändernden Veränderungen und Probleme durchgemacht hat, die wir und die Menschen im letzten Jahrhundert (1900) erlebt haben. Eine Zeit, in der das Genre der elektronischen Musik als Kunstform wahrgenommen wurde, als die Menschen noch physisch Geräte einstöpselten und anschlossen - Maschinen, die man programmieren musste, um sie zum Laufen zu bringen. Ich habe über diese Person nachgedacht, die in einer Zeit lebt, in der wir von Dingen umgeben sind, von denen wir nur träumen können, in der es aber immer noch soziale und wirtschaftliche Ungleichheiten gibt.

Beat / Wie verhindert man, dass die Klänge des 21. Jahrhunderts den Film überwältigen?
Jeff Mills / Obwohl der Film schon vor langer Zeit gedreht wurde, habe ich versucht, mir vorzustellen, dass ich Teil der Originalproduktion bin. Ich habe versucht, mir vorzustellen, was Fritz Lang darüber gedacht haben könnte. Ich habe also nicht nur diesen Film gesehen, sondern auch andere, die er geschaffen hat, um zu verstehen, welche Gedanken für ihn akzeptabel waren und welche nicht. Ich gebe zu: Genau werden wir seine Gedanken nie erfahren. Aber ich musste etwas als kreativen Maßstab nehmen.

Beat / Wie bist du konkret vorgegangen?
Jeff Mills / Es kam wirklich darauf an, worum es in der Szene ging. Auf die Gefühle der Figuren. Nicht unbedingt ihre physischen Bewegungen. In der Laborszene zwischen Maria und dem Roboter entschied ich mich zum Beispiel für eine Tonspur, die widerspiegelt, was Maria durch den Kopf geht, während sie sich in den Kopf des Roboters verwandelt. Und wenn es darum ging, die Bilder emotional aufzuladen, stellte mir die

Herzschlagrate, den Schock und die Ungläubigkeit, die Trauer und die Traurigkeit des Erkennens und das Adrenalin vor, das bei der Rettung der Menschen entsteht. All diese und andere Faktoren habe ich beim Komponieren berücksichtigt. Die Produktion des Soundtracks dauerte fast 4 Jahre, so dass ich viel Zeit damit verbracht habe, über die Szenen und ihre Bedeutung nachzudenken. Ich sah mir die Szene an, dachte eine Weile über sie nach und produzierte dann so lange Musik, bis ich das Gefühl hatte, dass sie einen richtigen Bezug dazu hatte.

Beat / Was trägt die Musik zum Bild bei und welchen Wert hat sie über ihre Funktion als Soundtrack hinaus?

Jeff Mills / Sowohl Bild als auch Ton dienen dazu, die Botschaft an den Zuschauer/Hörer zu übermitteln. Aber während das Bild glaubwürdiger ist, hat der Ton mehr Freiheiten, etwas anzudeuten und anzuregen. Ton kann schwer fassbar sein und ein eigenes Leben außerhalb des Kontexts von Kino und bewegten Bildern führen.

Beat / Verschiedene Komponisten könnten sich der gleichen Szene mit auffallend unterschiedlicher Musik nähern. Gibt es deiner Meinung nach „falsche“ und „richtige“ musikalische Entscheidungen für bestimmte Szenen?

Jeff Mills / Ich glaube nicht, dass es jemals eine falsche Entscheidung für einen Soundtrack geben kann. Es hängt von der Zeit ab, in der wir leben, und davon, was für den/die Zuschauer*in akzeptabel ist. Das heißt, wie wir die Botschaft interpretieren, hängt von den Bedingungen ab, unter denen wir sie empfangen. Keiner von uns führt das exakt selbe Leben.

www.axisrecords.com

Jeff Mills‘ neue Filmmusik für „Metropolis“ ist eine Vision für die Zukunft – voller zeitgenössischer Fragen.

Foto: Jacob Khrist

»Ich sehe den visuellen Rhythmus von Metropolis ähnlich wie die Art und Weise, wie ein DJ über Musik nachdenkt.«

Portrait: Hidden Empire

Electro aus dem Wasserkocher

Nach ihren erfolgreichen beiden Alben „Mind Palace“ (2018) und „Lost Spirits“ (2021) legen Branko Novakovic und Niklas Schäfers alias Hidden Empire dieser Tage ihren dritten Longplayer „Monumentum“ nach und präsentieren darauf wieder einen feinen Mix aus Electro, Techno und House, der die Clubs weltweit zum Beben bringt. Uns gab das Duo im Gespräch einen Einblick in seine Arbeitsweise. Interview: Sascha Blach

Beat / Früher hat man gesagt, das dritte Album ist das entscheidende für eine Band. Trifft das bei euch zu? Ist das Album euer persönliches „Monument“?
Niklas / Darüber haben wir uns bisher eigentlich keine tieferen Gedanken gemacht, aber beim dritten Album ist man natürlich „vorbelastet“. Es gibt schon zwei Alben, die man nicht kopieren, aber trotzdem seinem Stil treu bleiben möchte. Bei der Produktion haben wir aber versucht, das bestmöglich auszublenden, uns selbst keinen Druck zu machen, und einfach Spaß zu haben. Wir beide sind mit dem Ergebnis sehr zufrieden, den Rest müssen jetzt die Leute entscheiden [lacht].

Beat / Was hat euch für „Momentum“ beeinflusst?
Branko / Konkrete Quellen der Inspiration haben wir meistens nicht. Grundsätzlich kann alles, was in unser beider Leben passiert, den kreativen Schaffensprozess beeinflussen bzw. uns inspirieren. Besonders inspirierend finden wir Musik an sich, egal wie alt oder welches Genre, und Reisen, von denen wir oft sehr viel Inspiration mit ins Studio nehmen. Musikalisch ist das Album ein Querschnitt der Stile im elektronischen Bereich, die uns während der Produktion des Albums besonders beeinflusst haben, was von melodischem Techno über Indie Dance bis hin zu Breakbeat reicht.

Beat / War Clubtauglichkeit bei der Komposition ein Augenmerk?
Niklas / Das kommt auf den jeweiligen Track an. Wir versuchen für jedes Album ein paar Tracks zu produzieren, die auf jeden Fall clubtauglich sind und meist dann auch als Singles ausgekoppelt werden, um das Album zu bestmöglich präsentieren. Bei den anderen Tracks haben wir dann freie Hand

und schauen einfach was passiert. Wichtig ist uns auf jeden Fall immer, dass es kein reines Clubalbum wird, sondern möglichst vielfältig ist und man es auch gut nebenbei hören kann.

Beat / ***Gibt es einen typischen Weg, wie ein Hidden Empire-Track entsteht?***
Niklas / Meistens ist es so, dass einer von uns mit einer Grundidee oder einem Loop ins Studio kommt. Wenn diese dem anderen gefällt, wird das Ganze ausgearbeitet, arrangiert und gemischt. Das passiert meist im Wechsel, bis der Track bereit ist für den ersten Test im Club. Wenn der Track auf dem Dancefloor funktioniert, passieren meist nur noch Details.

Beat / ***Habt ihr untereinander eine klare Aufgabenverteilung?***
Branko / Eine feste Arbeitsteilung gibt es in dem Sinne nicht. Wobei Niklas sehr häufig mit Ideen für Tracks ins Studio kommt, da er im Gegensatz zu mir auf Tour gut nur mit Laptop und Kopfhörern produzieren kann. Ich kümmere mich in dem Fall dann überwiegend um die Mischung und das Mastering im Studio.

Beat / ***Das heißt, der Mix passiert bei euch nicht auf Laptop mit Kopfhörern, sondern in einem Studio?***
Niklas / Ja, das ist bei uns zweigeteilt. Ich mache sehr viel nur mit Laptop und Kopfhörern. Branko braucht schon eher richtige Monitore, um kreativ zu sein.

Beat / ***Das Album hat einen sehr warmen, fetten Sound, der sehr imposant wirkt. Was ist das Geheimnis dahinter?***
Branko / Vielen Dank, das hören wir gern. So ein richtiges Geheimnis gibt es da nicht. Wir benutzen wenig analoges Equipment, wo das her kommen könnte. Alles passiert im Rechner und wird größtenteils mit den internen Plug-ins von Ableton gemischt. Also leider kein Geheimnis, das wir verraten könnten. Wir kochen auch nur mit Wasser [lacht].

Beat / ***Steckt hinter diesem Sound ein langer Prozess voller Trial & Error mit unzähligen Mixversionen oder war es ein Leichtes, das Album zu mischen und zu mastern?***
Niklas / Da wir mittlerweile schon sehr viele Tracks produziert haben, ist der Workflow beim Mixing und Mastering schon sehr eingespielt. Meist mischen wir die Tracks bei der Produktion noch vor dem Arrangement schon rudimentär ab und legen den Grundsound fest. Daher merken wir sehr früh, wenn etwas nicht funktioniert. So vermeiden wir am Ende Überraschungen und unzählige Mixversionen.

Beat / ***Wie sah euer Setup bei der Produktion aus?***
Branko / Der Großteil ist im Rechner mit Plug-ins von Native Instruments, Arturia, Output und Spectrasonics entstanden. Außerdem haben wir seit neustem auch ein paar Hardware- Synthies, wie z. B. den Prophet 6, die auch in ein paar Tracks benutzt wurden.

Beat / ***Seid ihr bei der Arbeit an den Synths eher Sound-Fetischisten, die alles von Grund auf programmieren oder kann auch ein Preset ausreichend sein, wenn es zum Song passt?***
Branko / Um ehrlich zu sein, benutzen wir eigentlich nur Presets, die wir dann so editieren, wie wir es brauchen. Es gibt mittlerweile so viele gute Presets, die von Leute gebastelt wurden, die das einfach viel besser können als wir. Unserer Erfahrung nach muss es schnell gehen, wenn man eine Idee hat. Und sobald man anfängt, selbst ein Preset zu bauen, kann man sich sehr schnell darin verlieren.

Beat / ***Woher stammen eure Drums? Habt ihr Empfehlungen für coole Drummachines?***
Niklas / Für unsere Drums benutzten wir meist Samples von Firmen wie Audiotent oder PML. Diese laden wir entweder in Ableton Drumrack, Maschine oder das Plug-in Atlas und bearbeiten sie dort weiter. Atlas können wir sehr empfehlen, um auf neue Ideen für Drumgrooves zu kommen. Durch die Random-Funktion kann man sich aus seinen gesamten Samples neue Drumkits erstellen lassen und diese dann mit diversen fertigen MIDI-Grooves testen.

Beat / ***Seid ihr Equipment-Nerds, die ständig neue Sachen anschaffen und alle Neuerscheinungen im Blick haben?***
Branko / Auf jeden Fall. [lacht] Allerdings ist unser Studio sehr klein. Daher überlegen wir mittlerweile schon genau, ob wir etwas wirklich brauchen und es uns weiterbringt. Das gilt natürlich nicht für neue Plug-ins und Presets. Da testen wir alles, was interessant klingt oder ein cooles neues Feature an Bord hat.

Beat / ***Es gibt auch Features auf dem neuen Album, mit Felix Raphael und Wolfson. Wie kam es dazu?***
Branko / Die Zusammenarbeit mit den Jungs hat superviel Spaß gemacht. Felix verfolgen wir schon seit Längerem, weil wir einfach Fans von seiner unglaublichen Stimme sind. Als das Instrumental von „Who We Are“ stand, haben wir ihn einfach angeschrieben und in kürzester Zeit war der Track komplett. Wolfson ist ein sehr guter Freund von uns und wir wollten schon seit Längerem einen Track zusammen produzieren. Letzten Sommer war es dann endlich so weit und wir haben uns für ein paar Tage im sonnigen Bodrum getroffen und den Track gebaut.

Beat / ***Ist Hidden Empire für euch Beruf oder Hobby? Was sind eure Zukunftsvisionen?***
Niklas / Wir können uns sehr glücklich schätzen, dass wir mittlerweile beide von unserer Musik leben können und unser Hobby zum Beruf machen konnten. Aktuell arbeiten wir gerade an unserem neuen Liveset, mit dem wir dann hoffentlich bald an vielen schönen Orten auftreten werden.

Beat / ***Wir drücken die Daumen und danken für das Gespräch.***

linktr.ee/hiddenempire

» Unser Studio ist sehr klein. Daher überlegen wir mittlerweile schon genau, ob wir etwas wirklich brauchen und es uns weiterbringt. «
(Branko Novakovic)

Digitale Kultur: Clipwars

Das Musikimperium schlägt zurück

Sicherheitsbedenken zum Trotz: An TikTok müssen sich derzeit alle Social-Media-Plattformen messen. Der Erfolg des Video-Dienstes ist eine gute Nachricht für die Musikindustrie. Virale TikTok-Clips basieren meist auf Songs – und können diese umgekehrt explosiv monetarisieren. Die gegenseitige Abhängigkeit führt hinter den Kulissen zu Spannungen und TikTok zu einem mutigen Vorstoß: Produziert der Dienst bald eigene Hit-Produzenten, Sänger*innen und Stars? **von Tobias Fischer**

TikTok geht mit den Labels auf Konfrontationskurs.

Im Jahr 2000 überraschte Markus Popp alias Oval die Musikwelt mit einem höchst unkonventionellen Comeback-Werk. Inspiriert von dem damaligen Ringtone-Trend hatte Popp seine Kompositionen auf ein Konzentrat ihrer Emotionen reduziert. So brachte es “O” auf 70 Tracks, einige davon nur wenige Sekunden kurz. Der Ansatz wirkt rückblickend geradezu prophetisch. Denn die Tendenz zur radikalen Kürze dürfte sich zumindest auf absehbare Zeit noch verstärken. Verantwortlich dafür ist das Videoportal TikTok. Kein Anbieter versteht es derzeit besser, das monetäre Potenzial von Songs maximal auszuschlachten – und das oftmals in nur wenigen Sekunden.

Wie erfolgreich TikTok darin ist, Musik in Zeiten ihrer angeblichen Wertlosigkeit zu monetarisieren, zeigen anschaulich einige aktuelle Beispiele. Sam Smiths getragener Midtempo-Song “I‘m not the only one” war 2014 ein Hit in England und den USA. Trotzdem hätte wohl niemand erwartet, dass er acht Jahre später noch einmal die Charts stürmen würde. Ein amerikanischer Student beschleunigte den Track und baute ein paar Elemente um. Diese einfachen Handgriffe reichten aus, um “I‘m not the only one” einen zweiten Frühling zu bescheren - aber erst, nachdem der Remix in fast 300,000 Videos auf TikTok verwendet worden war. [1] Ähnlich meteorenhaft war auch die Explosion von Summer Walkers “Karma”. Der Track stammte von ihrem Debüt-Album “Over it” und das amerikanische Magazin Variety rechnete vor, dass die Sängerin mit ihm in der Woche anderthalb Tausend Dollar verdiente. Auch hier brachte eine “Sped-Up” Version den Umschwung. Nachdem diese in einigen TikToks zum Einsatz gekommen war, brachte sie es nunmehr bei den Streamingplattformen auf bis zu vier Millionen Streams wöchentlich weltweit – und Einnahmen von monatlich ca $60,000-70,000. [2]

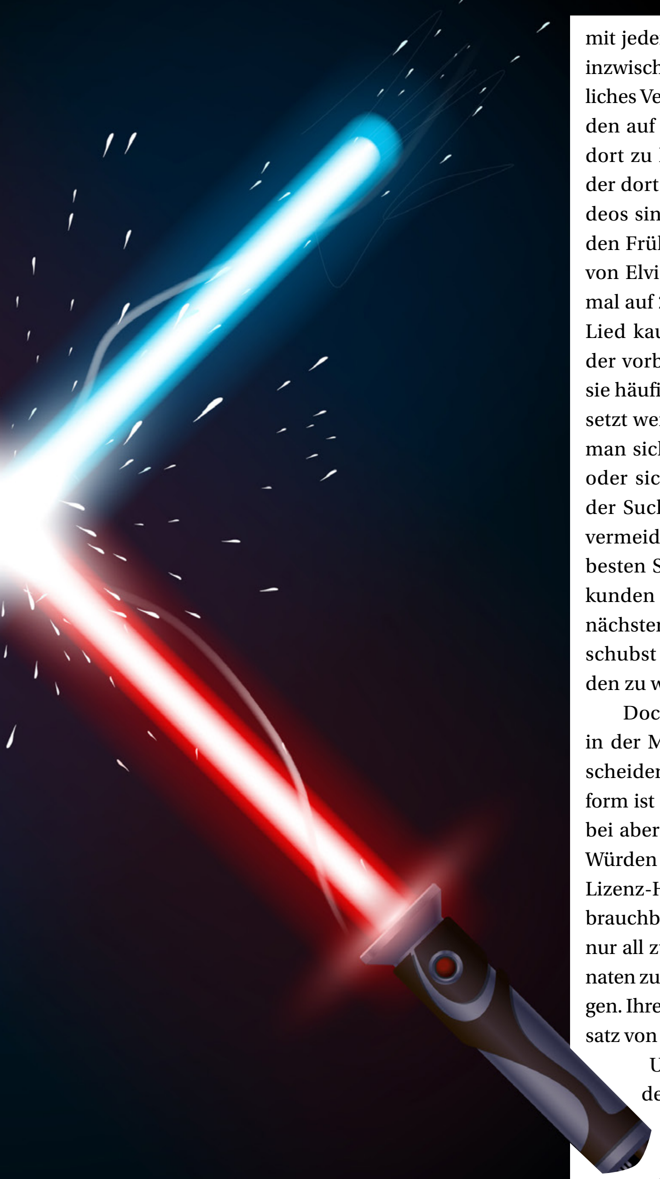
Drei Faktoren treiben diese Entwicklung.

Zuerst sind da die Persönlichkeiten und Marken, die einen Track viral werden lassen. Auch, wenn bei “I‘m not the only one” zweifelsohne auch eine gehörige Portion Glück und Zufall im Spiel war, lassen sich Erfolgsgeschichten durchaus planen. Genau wie auf Instagram gibt es auch auf TikTok einige Remixer und Influencer, die mit ihrem Namen und ihrer Followerschaft alleine einem Produkt – und genau das ist ein Song selbstverständlich auch – den so entscheidenden guten Start und Rückenwind verschaffen können. Diese Marktmacht lassen sie sich gut entlohnen. Bis zu $4,000 für einen Werbepost sind nicht die Ausnahme und Mashups oder Neubearbeitungen von angesagten Produzenten kosten bis zu $1,000. Solche Zahlen sind geradezu sagenhaft für viele Produzenten, deren Einnahmen in den letzten zwei Jahrzehnten dahingeschmolzen sind wie Schnee in der Frühlingssonne. Ebenso entscheidend sind die Plattenfirmen, die TikTok längst mit wachsamen Augen beobachten. Ganze Teams sind alleine dafür abgestellt, auf der Plattform zu verfolgen, ob Tracks aus dem eigenen Katalog gerade “trenden”. Sobald sich etwas zu regen scheint, werden unmittelbar Maßnahmen eingeleitet, um das Feuer voll zu entfachen. Derart tatkräftige Label-Unterstützung erfordert Geld, große Teams, und sehr, sehr viel Zeit. Doch wenn der Plan aufgeht, lohnt es sich.

Der dritte Faktor ist der TikTok Algorithmus, das eigentliche Geheimnis hinter dem rasanten Aufstieg der Kurzvideoplattform. “Alle Kunst strebt ständig nach dem Zustand der Musik.”, soll der Kritiker Walter Pater einmal gesagt haben. Ganz genau so ließe sich behaupten: “Alle sozialen Medien streben ständig nach dem Zustand von TikTok.” Vor dem Aufstieg des chinesischen Giganten galten nur wenige Sekunden kurze Videos nicht einmal als Content und die Suche nach Videos ungefähr so verführerisch wie das Wälzen dicker Lexika. Im Wesentlichen waren Spotify, Apple

[1] www.businessinsider.com/tiktok-music-remixes-mashups-change-how-songs-are-released-marketed-2022-9?r=tiktok-music-lp
[2] variety.com/vip/how-tiktok-is-influencing-music-trends-1235382286/

» Alle sozialen Medien streben ständig nach dem Zustand von TikTok. «



und Tidal wenig mehr als riesige Datenbanken, aus denen sich Nutzer die für sie passende Musik herausziehen mussten. Empfehlungsalgorithmen wurden zwar besser – vor allem auch auf Youtube – änderten aber nichts an der im Wesentlichen konservativen Architektur dieser Anbieter. TikTok stellte dieses Modell auf den Kopf und zwang die Konkurrenz zum Umdenken.

Sucht statt Suche

Zentraler Baustein ist das vertikale Scrollen durch sich ständig updatende Listen, deren Attraktivität mit jedem Click gnadenlos optimiert wird. Dass inzwischen immer mehr Jugendliche suchtähnliches Verhalten entwickeln und angeblich “Stunden auf TikTok” verbringen können, ohne sich dort zu langweilen, kann keinen überraschen, der dort selbst Zeit verbracht hat. [3] TikTok Videos sind in etwa vergleichbar mit Singles aus den Frühtagen des Pop. Einige Nummer-1-Hits von Elvis beispielsweise brachten es nicht einmal auf 2 Minuten Spielzeit. Im Radio hatte das Lied kaum angefangen, da war es schon wieder vorbei – und wer die 7inch erwarb, spielte sie häufig so oft, bis sie verschlissen war und ersetzt werden musste. Auch TikTok-Videos kann man sich immer wieder und wieder ansehen - oder sich stattdessen treiben lassen, stets auf der Suche nach dem nächsten Kick. Letzteres vermeidet den Abnutzungseffekt, den selbst die besten Songs irgendwann einmal ereilt. 15 Sekunden aus einem Song und dann weiter zum nächsten - der Algorithmus reagiert schnell und schubst angesagte Filmchen in wenigen Stunden zu wahnwitzigen Zugriffsraten.

Doch auch, wenn der Einfluss von TikTok in der Musikwelt zunimmt, so hat es eine entscheidende Schwäche: Wie keine andere Plattform ist TikTok auf Musik angewiesen, ohne dabei aber selbst über einen Katalog zu verfügen. Würden die Labels dem Dienst über Nacht den Lizenz-Hahn abdrehen, wäre TikTok sofort unbrauchbar. Die Labels sind sich dieser Tatsache nur all zu bewusst und in den vergangenen Monaten zunehmend auf Konfrontationskurs gegangen. Ihre Forderungen: Höhere Raten für den Einsatz von Musik in TikTok-Clips.

Um die eigenen Gewinne nicht zu gefährden, hat man in Beijing deswegen damit begonnen, sich auf den Ernstfall einzustellen. In Australien entfernte man probeweise urheberrechtlich geschützte Musik aus allen Videos. Gleichzeitig stellte TikTok zwei wichtige neue Geschäftszweige vor: Eine eigene Verwertungsgesellschaft namens SoundOn, bei der Künstler*innen Songs und Kompositionen für den Einsatz in Videos anmelden können. Auch, wenn SoundOn aktuell noch winzig und in nur wenigen Ländern aktiv ist, sind die potentiellen Gewinne höchst attraktiv. Vor allem, da die Agentur Mitglieder spezifisch dazu beraten wird, wie man die eigene Musik am besten auf lukrative Zielgruppen zuschneidet. Gleichzeitig startet TikTok erste Gehversuche im Bereich AI-generierter Kompositionen und Datenbanken voller vorgefertigter Sounds und Voice-Overs für Unternehmer. Natürlich erreichen diese Kompositionen noch nicht die Qualität von “Dreams”. Für viele Clips aber werden sie zweifelsohne funktionieren. Vor allem kann TikTok seine neuronalen Netzwerke durch die täglich anfallenden riesigen Datenmengen zum Nutzer-Feedback extrem schnell und effektiv schulen und verbessern. [4]

Konfrontationskurs

Sollte diese Strategie aufgehen, wäre TikTok gelungen, woran noch Youtube entscheidend gescheitert war: Die Dominanz der Labels im Kreativbereich zu durchbrechen. Denn auch, wenn die Musikindustrie gegenüber den Tech-Giganten rein finanziell noch immer verschwindend gering ist, nimmt sie auch weiterhin eine zentrale Rolle ein. Ganz sicher wird ein solcher Durchbruch Zeit brauchen. Doch schon heute haben Spotify & Co auf den Erfolg von TikTok reagiert und ihre Apps an das Vorbild aus China angepasst. Horizontales Scrollen wird bald wohl genau so der Vergangenheit angehören wie das heute noch typische Hören von Alben und Playlists. Auch die Streamer werden dynamischer werden und ihr Angebot um Konzepte erweitern müssen, die jüngere Zielgruppen ansprechen. Videos sind schon jetzt ein fester Teil jedes zahlungspflichtigen Abos.

Eine groß angelegte Konfrontation aber ist das Letzte, was beide Seiten aktuell gebrauchen können. Sie macht auch alleine deswegen keinen Sinn, weil die Unterschiede zwischen den verschiedenen Portalen und den dahinter stehenden Medienunternehmen zunehmend verschwinden. Spotify und Tidal haben schon längst Videos und Podcasts in ihre Dienste integriert, TikTok erlaubt das Hochladen von bis zu 10 Minuten langen Clips, während Youtube und Facebook mit ihren “Reels” und “Stories” das chinesische Kurzformat imitieren. In diesem Geflecht sind es gerade bewusst gelebte Gegensätze, die zu Synergien führen und erkennbaren Profilen, von denen letzten Endes alle Seiten profitieren dürften.

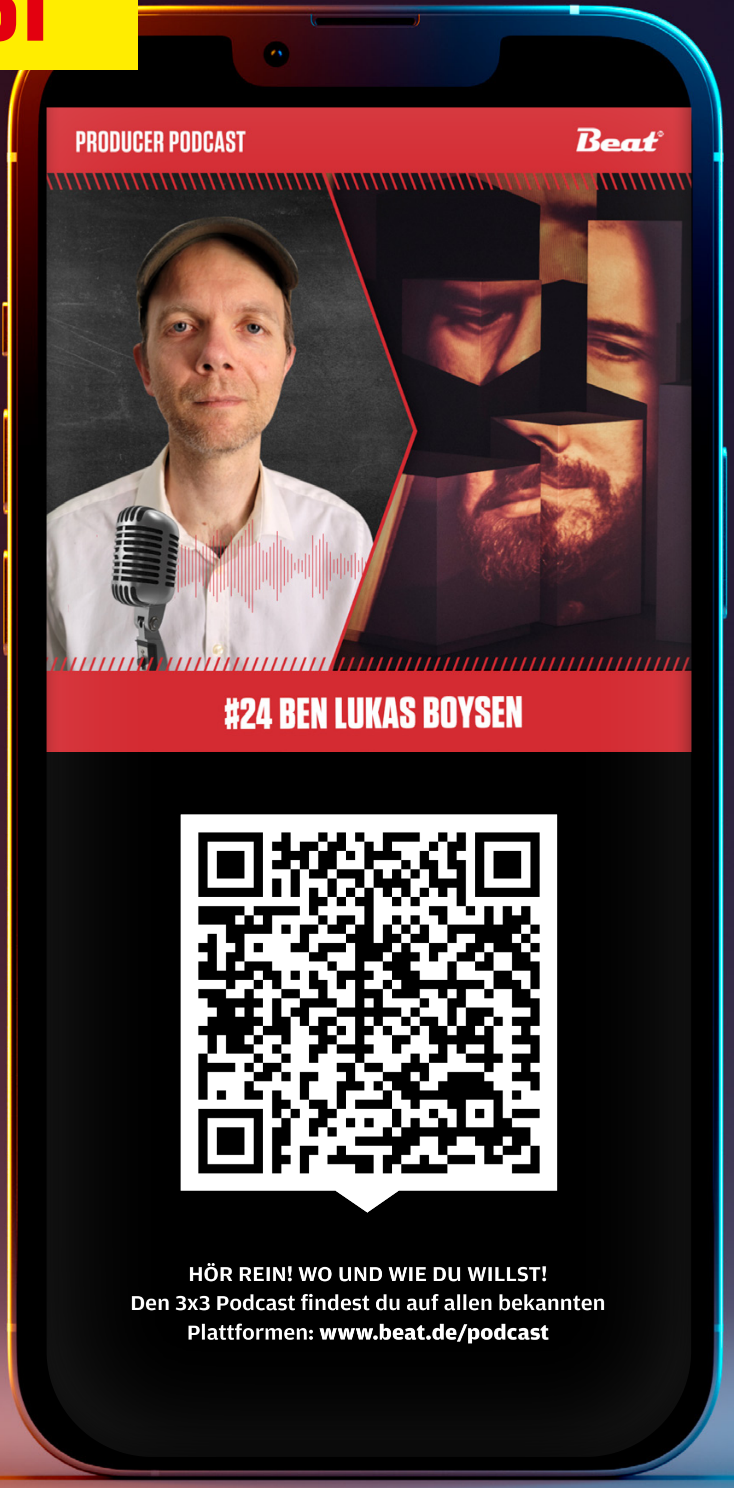
Der Versuch von TikTok, sich selbst zum Global Player im Song-Kosmos aufzuschwingen, mag manchen Angst einflößen. Für die Musikindustrie aber ist es zunächst einmal eine faszinierende Bestätigung einer Tatsache, die sie und die von ihr vertretenen Künstler sich nur zu selten bewusst machen: Dass sie etwas hat, was andere, scheinbar mächtigere Konkurrenten dringend brauchen und nicht zu kopieren verstehen. Inmitten einer verwirrend-vielschichtigen und chaotisch-komplexen Realität ist das ein Pfund, mit dem man wuchern kann und sollte.

[3] variety.com/vip/how-tiktok-is-influencing-music-trends-1235382286/
[4] musicbusinessworldwide.com/is-tiktok-about-to-pull-off-a-heist-on-the-music-industry/

powerded by
Focusrite TASCAM

Folge #24 mit Ben Lukas Boysen

Der BEAT Podcast



Im BEAT Podcast bittet Tobias Fischer spannende Produzenten zum Tiefen-Gespräch. Diese Folge dreht sich um Ben Lukas Boysen, dessen Arbeit sich auf dem schmalen Grat zwischen Soundtracks, moderner Klassik und Electronica bewegt.

Ben Lukas Boysen empfängt uns in seinem neuen Studio. Der kleine, aber einladende Raum beherbergt seine persönliche Sammlung klassischer Synthesizer, Drumcomputer und eine akribisch geordnete Kabelsammlung. Die meiste Musik entsteht jedoch „in the box", sogar die atemberaubend schönen Klavierklänge, für die er berühmt geworden ist. Die Einfachheit und Sauberkeit des Raums bietet den perfekten Schutzraum für die faszinierend eigenwilligen Rave-Ausflüge seines experimentellen Projekts Hecq - das er nun, nach einer mehrjährigen Phase der Stille, wieder aufleben lässt.

In vielerlei Hinsicht ist dies der perfekte Zeitpunkt für ein Gespräch. Dank glorreich produzierter Alben wie "Mirage" oder "Gravity" ist Ben längst aus dem Schatten einiger der größeren Labelkollegen von Erased Tapes herausgetreten - allen voran Nils Frahm, den er bei "Gravity" noch als Produzent hinzugezogen hatte. Vor allem die letzten Jahre brachten dank starker Soundtrack-Arbeiten den Durchbruch. 2019 wurde er gebeten, den deutschen Thriller "Der Fall Collini" zu vertonen, seinerzeit der erfolgreichste Film des Jahres. 2022 folgte die TV-Serie "The Lazarus Project", eine spannungsgeladene Zeitreisegeschichte, die sich in einem an Tennet gemahnenden Universum bewegt und wohl die bisher ambitionierteste und kreativ überzeugendste Originalserie von Sky darstellt.

Nach einer mehrjährigen Pause von Hecq, gibt es nun plötzlich eine neue EP. Sie trägt den geheimnisvollen Titel „BKN" und ist eines der vielversprechendsten Comebacks in diesem Jahr. „BKN" schafft es, ein vertrautes, leicht nostalgisches Gefühl zu transportieren und dieses gleichzeitig in Tracks einzubetten, die einige der abenteuerlichsten Kompositionsideen in Boysens Karriere aufweisen.

Weniger episch in Design und Klang als das Vorgängeralbum „Mirage" arbeiten diese Stücke mit eigentlich einfachen Ideen, um verblüffend originelle Ergebnisse zu erzielen. Sie zeugen von den Talenten eines Produzenten, für den die Welt der Musik noch voller ungenutzter Potenziale ist - und der, wie unser Podcast beweist, sich auch gerne in aller Tiefe darüber unterhält.

www.beat.de/podcast

YouTube · Spotify · amazon music · Apple Podcasts · Pocket Casts · Castbox · Google Podcasts · podcast.de · deezer · Evosonic

SEIEN SIE KREATIV,
SO WIE SIE ES SICH VORSTELLEN.
DLZ™ CREATOR
Mit dem adaptiven Digitalmischer DLZ Creator mit Mix Agent™ Technologie erstellen Einsteiger und erfahrene Anwender im Handumdrehen professionelle Podcasts, Live-Streams oder YouTube-Videos.
MACKIE.®
www.mackie.com
©2023 LOUD Audio, LLC. “Mackie.”, the “Running Man” figure, DLZ Creator, and Mix Agent are trademarks or registered trademarks of LOUD Audio. All rights reserved.

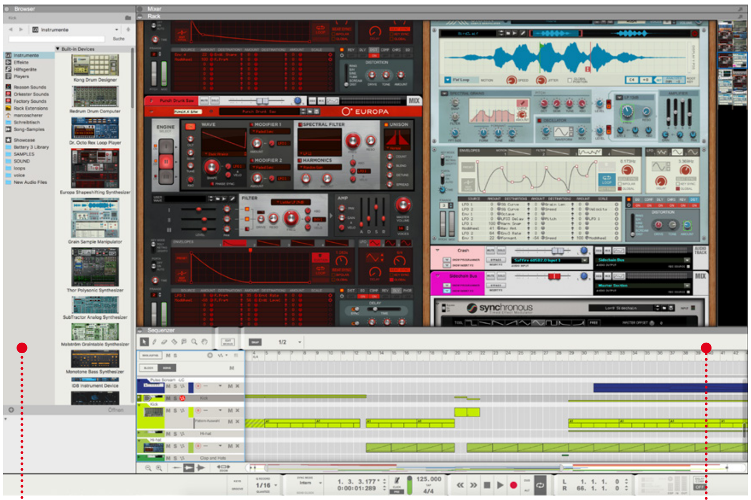
HEFT-VOLLVERSION IM FOKUS

Weitere Infos:
Infos unter: www.reasonstudios.com
Lizenz & Passwort: www.serialcenter.de

Software-Highlight: Reason 12 + Rack

Modulare DAW mit SSL-Konsole

Das gibts nicht alle Tage: eine vollständige DAW für drei Monate geschenkt! War Reason bis vor ein paar Jahren noch speziell für seine Rack-Optik mit Kabelstrippen bekannt, ist die App längst zur ausgewachsenen DAW avanciert, die sogar Platzhirschen wie Cubase oder Pro Tools eine fette SSL-Konsole voraus hat. Und wer seinen Sequenzer nicht wechseln will, nutzt Reason eben als VST3-Plug-in mit über 15 Synths, 29 Rack-Effekten, Arpeggiator, Sequenzer, LFOs und vielen weiteren Tools, die sich allesamt beliebig kombinieren lassen. Zu geil! von Marco Scherer

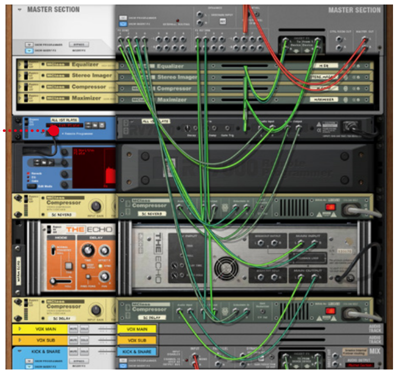


Synth- und Effekt-Highlights
Reason 12 kommt mit einer wahren Phalanx an Rack-Synths und -Effekten daher. Die fett markierten Racks sind unsere Highlights, die du unbedingt ausprobieren musst:

// Mimic Creative Sampler
// Grain Sample Manipulator
// Europa Shapeshifting Synthesizer
// Thor Polysonic Synthesizer
// Kong Drum Designer
// Malström Graintable Synthesizer
// Subtractor Analog Synthesizer

Vollmodulare DAW
Reason 12 ist standalone oder VST3-Plug-in in jeder beliebigen DAW nutzbar. So oder so lassen sich die enthaltenen Synths, Effekte und Tools beliebig verkabeln, um großartige Signature-Racks zu bauen.

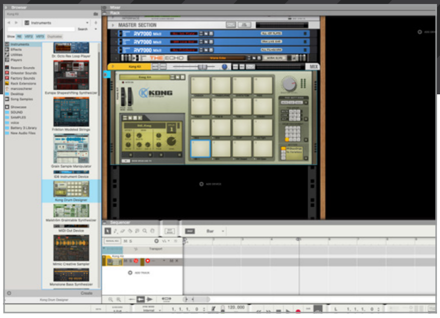
SSL-Konsole
Der Reason Mixer ist eine waschechte SSL-Konsole mit variierbarem Signalpfad, Kompressor, Inserts, Sends und einem legendären Equalizer pro Channel-Strip. Schon allein die Input-Stufe mit Overdrive sorgt bei uns für Pipi in den Augen.



Rack-Rückseite
Per TAB gelangst du zur Rückseite des Racks, wo du schalten und walten kannst, wie du willst. Wirds beim Routen mal zu unübersichtlich, klicke mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Ausgang und wähle das Ziel per Dropdown-Menü.

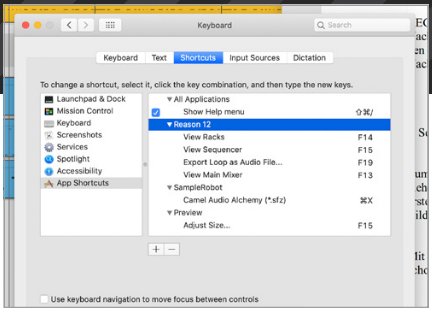
REGISTRIERUNG & INSTALLATION

Nach Registrierung der Daten dieser Beat-Ausgabe auf serialcenter.de erhältst du eine Mail mit einem Rabattcode, den du **bis zum 30.9.2023** auf der Webseite von Reason Studios [1] einlösen kannst, um Reason für drei Monate kostenlos zu nutzen. Nach dem **Checkout** findest du unter **My Account** die Installer zum Download.



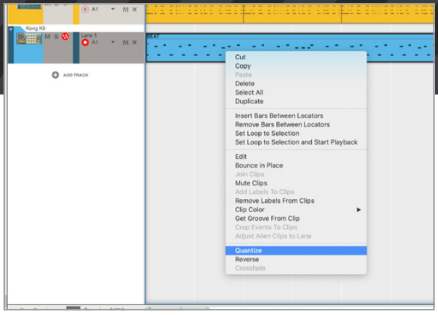
1 Quickstart

Zum Schnelleinstieg und Kennenlernen von Reason bauen wir ein housiges Techno-Playback. Starte die App und ziehe den **Kong Drum Designer** aus dem Browser entweder ins Rack oder unten in den Sequenzer. Hier schon der erste Zwischentipp: Die Hauptfenster von Reason sind der **Mixer**, das **Rack** und der **Sequenzer**, die sich den Bildschirmplatz teilen müssen.



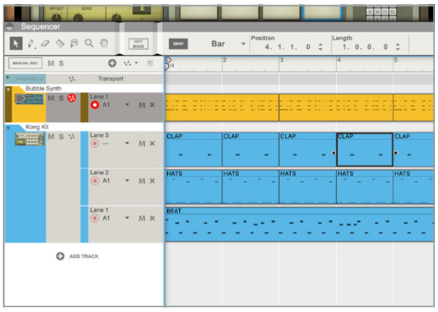
2 Wichtige Shortcuts

Mit den Tasten **F5, F6** und **F7** kannst du ganz einfach zwischen den dreien hin- und herschalten. Auf dem Mac ist F7 schon belegt, daher hier **fn+F7** drücken. Oder in den App Shortcuts der macOS Keyboard-Settings eigene Tasten zuweisen (wir nutzen F13, F14 und F15). Alright, zurück zum Beat: aktiviere den **CLICK** (Taste C) und bei Bedarf den Vorzähler.



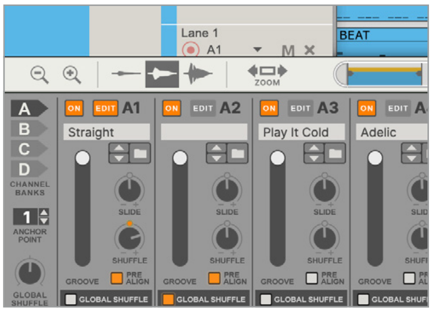
3 Quantisieren

Wir nehmen eine erste Grundlage mit Kick und Toms auf, rechtsklicken anschließend den Clip und nutzen die **Quantize**-Option zum Gradebiegen. Natürlich ist so ein simpler Beat wenig aufregend, also müssen noch Hi-Hats dazu. Die wollen wir aber in getrennten Clips: Wir drücken dann die Komma-Taste, um eine neue Lane auf der Spur zu erzeugen.



4 Multi-Lanes

Diese wird zeitgleich mit der vorigen Spur wiedergegeben. Ist die Hi-Hat im Kasten, wiederholen wir den Schritt für eine Snare-Lane und quantisieren danach alle Clips. Jetzt klingt der Beat zwar sauber, aber möglicherweise langweilig, denn Groove muss her! Dafür bietet Reason den **ReGroove Mixer**. Klicke ganz links unten auf das GROOVE-Icon.



5 Swing muss sein!

Dieser Mixer ist ein mächtiges Tool und ein Kapitel für sich, von dem wir für jetzt aber nur einen Kanal brauchen: Und zwar drehen wir **SHUFFLE** von **Kanal A1** auf **63%**. Diesen Groove kannst du über das Dropdown rechts vom Aufnahmesymbol auf beliebige Spuren bzw. Lanes anwenden, indem du hier den Kanal A1 wählst. Und schon kommt hier Schwung in die Bude!

6 Geheimtipp

Und damit es nicht nur groovt, sondern auch klingt, wenden wir noch einen Trick an, den nur Reason bietet: Blende das Rack ein, wechsle im Browser zu den **Effects** und ziehe den **BV512 Vocoder** auf den **Kong**. Jetzt schalte den **BV512** von **VOCODER** auf **EQUALIZER**, damit der Beat so richtig fönt. Tipp: Für mehr Lo-Fi-Feeling **SHIFT** leicht runter drehen. Bäm!

Projekt & Audiodemo
in den Heft-Downloads:
siehe Seite 9

Power Producer: Reason

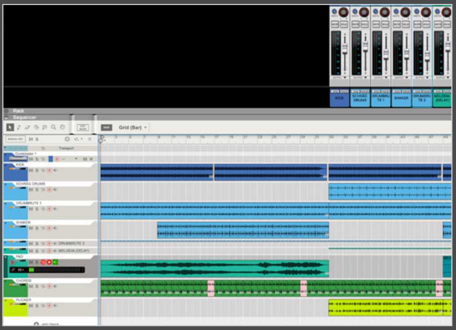
Vom 8-Bar-Loop zum Song

Eigentlich ist alles da: Der berüchtigte Achttakter klingt rund und rockt … aber leider nur bis zum dritten Durchlauf, spätestens dann wird es öde. Zum Glück gibt es einige - sogar ziemlich simple - Mittel, die dabei helfen, aus einem Loop heraus für längere Zeit Spannung im Track zu erzeugen. Ein paar davon lernst du gleich kennen …

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: Reason 10 aufwärts
Zeitaufwand: 30 Minuten
Inhalt: So kann ein achttaktiger Loop mit Delay-Automation und Audiobearbeitung über längere Zeit unterhaltsam gestaltet werden.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Bewegung!

Wie oben erwähnt lässt sich selbst aus einem durchschnittlich spannenden Loop durchaus viel machen. Das Codewort hier lautet: Dynamik bzw. Bewegung. Denn sobald ein Sound beginnt, nicht mehr statisch an Ort und Stelle zu verharren, wird er interessant für die Hörer. Und je nach Art der Bewegung kommt unter Umständen sogar noch Groove oben drauf.

2 Roll-Modus

Ein super Tool dafür ist **The Echo**. In jedem Default-Song von Reason ist das auf **Aux-Channel 4** schon implementiert, falls nicht, lade eine Instanz davon in einen freien **Aux-Channel**. Schalte direkt den **MODE** auf **ROLL** und drehe den zugehörigen Regler darunter voll auf. In diesem geheimnisvollen Modus intensiviert das Plug-in den Delay-Effekt.

3 Betriebsgeheimnis

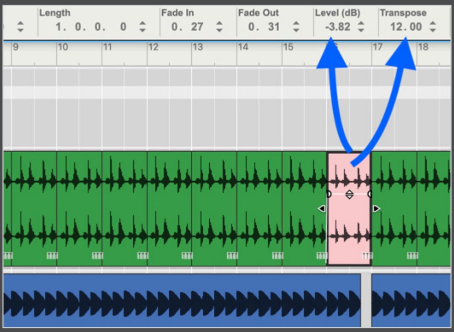
Was exakt passiert, ist ungewiss, auch die Anleitung schweigt sich dazu aus. Unserer Einschätzung nach nimmt der Parameter Einfluss auf Feedback und das Filter. Letztlich aber egal, denn es klingt gut und lässt sich als Steigerung einsetzen, wenn man den Regler aufdreht. Oder aber man setzt ihn sporadisch ein, um den Grundsound aufzupeppen.

4 LFO für Rolls

So könntest du also eine Automation für den Parameter programmieren und beispielsweise vorm Ende des Loops den Regler langsam aufdrehen, um Spannung zu erzeugen. Da Reason für Modulationen geschaffen ist, nutzen wir das auch aus und laden einen **Pulsar Dual LFO** ins Rack und verbinden dessen ersten **CV-Out** mit dem Roll-Eingang beim Echo.

5 Mit Zufall im Spiel

Die **RATE** stellen wir auf **9 Uhr**, deaktivieren **TEMPO SYNC**, drehen **LEVEL** voll auf und wählen die Random-Waveform. Beim Echo drehen wir zwecks schönerem Sound die **RESO**(nanz) auf **3 Uhr**, **FREQ**(uenz) auf **11 Uhr** und **FEEDBACK** auf **2 Uhr**. Schon allein damit wird der Loop viel kurzweiliger. Das ergänzen wir nun aber noch mit ein paar Sampling-Tricks.



6 Simple Tricks

Und zwar picken wir dazu alle paar Takte einen Ausschnitt der Audiospur heraus (ggf. vorher die Instrumenten-Spur zu Audio bouncen) und lassen diesen rückwärts abspielen. An einer anderen Stelle transponieren wir den Ausschnitt um **12 Halbtöne** nach oben. Tipp: Oft klingen die Sounds dann greller, daher die **Lautstärke** einfach um etwa **-4 dB** absenken.

Projekt & Audiodemo in den Heft-Downloads: siehe Seite 9

Power Producer: Reason

Der God-mode für Percussion

Jeder will Groove im Beat. Und für Groove ist meistens Percussion zuständig. Aber erst die richtige Percussion am rechten Fleck sorgt für guten Groove. Außerdem sollte sie etwas variieren, um nicht hervorsehbar zu werden. Das klingt nach Arbeit! Ist es auch, aber Reason hat ein nettes Tool im Angebot, mit dem diese Arbeit zum Spaß wird …

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: Reason 10 aufwärts
Zeitaufwand: 30 Minuten
Inhalt: Groovige Percussion mit Beat Map und einem Drumsynthesizer erstellen.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

1 Beat Map

Die Lösung heißt Beat Map. Allerdings nutzen wir das Werkzeug nicht im Team mit Kong oder einem Drumsampler, sondern mit einem Percussion-Synth. In unserem Falle ist das der Chromaphone von Applied Acoustics, alternativ kommen auch Waldorfs Attack oder MPC Beats als Plug-in mit dem internen DrumSynth, sowie jeder andere Drum-Synthesizer in Frage.

2 Synths statt Sampler

Wir wählen absichtlich einen Drum- oder Percussion-Synth statt -Sampler, weil diese weniger statisch klingen, da die Sounds bei jedem Anspielen leicht variieren. Davon profitiert das Endergebnis massiv. Also ab ins Rack: Wir laden mit gehaltener **SHIFT**-Taste vier Instanzen des Chromaphone, dazu einen **LINE MIXER**, mit dem wir die Synths verbinden.

3 LFOs für Variation

Dazu kommen **Beat Map** und zwei **Pulsar Dual LFOs**. Auf der Rückseite des Racks verbinden wir die vier **Gate-Outs** von Beat Map mit den **GATE-Inputs** der Chromaphone-Instanzen, sowie die **CV-Outs** der **LFOs** mit den vier **Density**-Eingängen von Beat Map. Bei den **LFOs** stellen wir recht langsame, unterschiedliche **RATEs** ein. Jetzt noch Chromaphone-Presets auswählen.

4 Shuffle!

Wir empfehlen eine Mischung aus Holz-Percussion und Cymbals, damit kommen die besten Resultate zustande. Und schon kann es losgehen. Über das **2D-Feld** von Beat Map gilt es, einen guten Basis-Beat zu finden. Da manche Sounds stellenweise oft getriggert werden, musst du vermutlich hier und da noch mal den Sound anpassen. Was aber immer hilft: **SHUFFLE!**

5 Effekte als Würze

Stelle den Regler auf einen Wert zwischen **55** und **65%**, damit die Percussion so richtig groovt. Und um noch mal mehr Abwechslung einzubringen, schicken wir einerseits eine Chromaphone-Instanz durch **THE ECHO**, sowie die Summe des **LINE MIXERs** mit allen Instrumenten durch einen **PULVERISER**. **SQUASH** drehen wir auf **null**, sonst wird der Output zu grob.

6 Tremor

Wir geben ein wenig **DIRT** dazu und automatisieren die **FREQUENCY**, um Filter-Fades für die Percussion zu erzeugen. Auch die Connection von **TREMOR** zu **FREQUENCY** drehen wir voll auf und fahren die **RATE** aufs **Minimum** herunter. So wird die Percussion lebendig. Für neue Grooves einfach am Beat Map drehen und Presets im Chromaphone switchen.

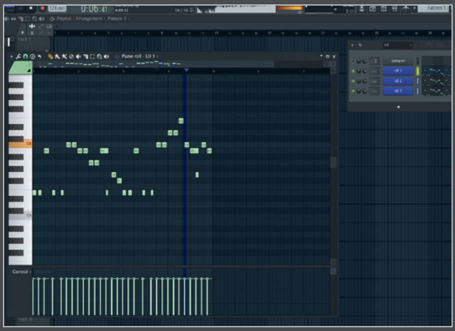
Power Producer: FL Studio

Epischer Supersaw-Breakdown

Ein kraftvoller Drop wurde schon produziert, dazu ein passender Buildup und davor ein stimmiges Intro, aber irgendetwas fehlt doch da noch, oder? Ja, nämlich der Breakdown, ein Songabschnitt, der meist nach dem ersten Drop und vor dem zweiten Buildup gespielt wird und sich oft durch seinen hellen, aggressiven Supersaw-Sound auszeichnet. Und so produziert man ihn! von Ruben Mantel

Projektinfos

Material: Fruity Loops Studio 21, Excite Audio Lifeline Console
Zeitaufwand: etwa 30 Minuten
Inhalt: Erstellen eines Supersaw-Breakdowns
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

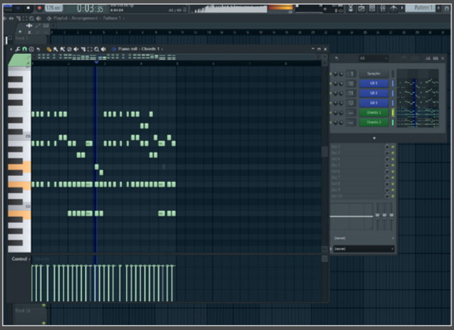


1 Leads und Melodie

Als Erstes laden wir mehrere Synthesizer. Dann wählen wir in den Synthesizern verschiedene Lead-Sounds, welche durch eine **Saw-Wellenform** generiert werden. Wichtig ist bei den verschiedenen Sounds, dass sie zwar ähnlich, aber nicht exakt gleich klingen sollten. Alle Leads spielen dann dieselbe Melodie, die relativ simpel gehalten werden sollte.

2 Ab in den Mixer

Alle einzelnen Leads kommen in den Mixer, wo sie auf einen gemeinsamen Bus geleitet werden. Auf den Bus laden wir nun das Plug-in **Lifeline Console**. Dort wählen wir das Init Preset, schalten **Mod** und **Wear** aus, **komprimieren** und **saturieren** den Sound ein wenig und aktiviere ein **Low-Cut-Filter**. Für ein wenig **Hall** laden wir noch **fruity Reeverb 2**.



3 Chords

Für einen volleren Klang erstellen wir jetzt Akkorde, welche unter der Hauptmelodie spielen. Dazu wählen wir wieder im Synthesizer geeignete Sounds auf **Saw-Basis** aus. Die Akkorde sollten harmonisch zur Hauptmelodie der Leads passen. Dafür könntest du einfach aus jeder Note in der Melodie einen Powerchord erzeugen.

4 Chords abmischen

Wie schon bei den Leads kommen nun die einzelnen Chord-Synthesizer-Sounds in den **Mixer**, wo sie auch hier auf einen gemeinsamen **Bus** geleitet werden. Dort laden wir wieder das Plug-in **Lifeline Console** und wählen das **Init Preset**. Wir deaktivieren **Mod**, **Wear** und **Comp**, cutten die Tiefen und Höhen und saturieren ein wenig für die Wärme in den Mitten.

5 Omnibus

Um die ganzen geschichteten Layer jetzt zu einem einheitlichen Sound zusammenzufügen, leiten wir den **Lead** und den **Chord-Bus** auf einen weiteren gemeinsamen neuen Bus. Dort laden wir ein letztes Mal die **Lifeline Console** mit dem Preset **BUS Vocal Group Finish**. Für eine einheitliche Räumlichkeit laden wir zusätzlich ein **Delay** auf den Bus.

6 Reese-Bass

Die Leads übernehmen die Höhen, die Chords die Mitten, jetzt brauchen wir nur noch etwas für das Low-End. Für Breakdowns eignet sich dafür häufig ein Reese-Bass gut, welcher die Grundtöne der Akkorde spielt. Mit einem **Equalizer** dämpfen wir noch die **Höhen**, mit dem **fruity stereo enhancer** machen wir in **mono** und fertig ist unser Breakdown.

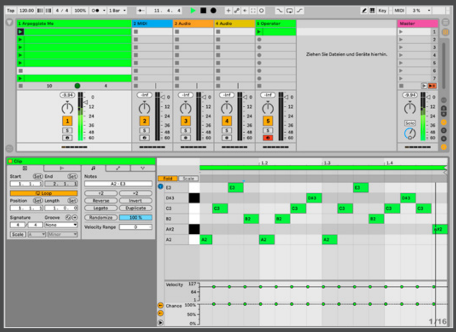
Power Producer: Ableton Live

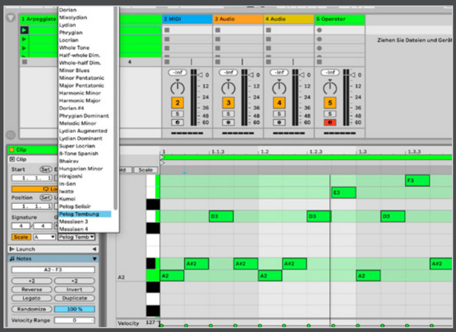
Fessle deine Hörer – mit Arps!

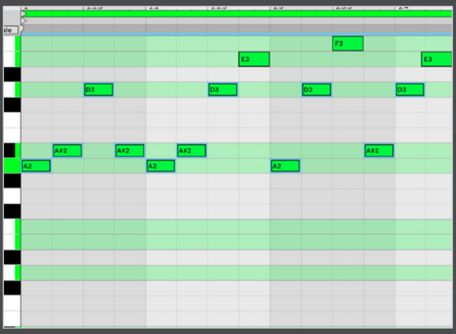
Arpeggios können natürlich mit dem Arpeggiator generiert werden. Oder aber du programmierst ein eigenes! Das hat nicht nur den Vorteil, dass du zu deiner Harmoniefolge anpassen, sondern auch flexibel ausgestalten kannst, sowohl rhythmisch wie tonal. Hier lernst du verschiedene Möglichkeiten kennen, um ein interessantes und variantenreiches Arpeggio zu kreieren, das auch für längere Zeit spannend bleibt. **von Maya C. Sternel**

Projektinfos

Material: Ableton Live 11
Zeitaufwand: 30 Minuten
Inhalt: Individueller Arpeggio auf Basis verschiedener Tonleitern programmieren; Zufallsvariationen bezüglich Rhythmus und Tonwahl integrieren; Arpeggion ein ganz neues Feel geben mittels Groove Templates.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene







1 Arpeggio programmieren

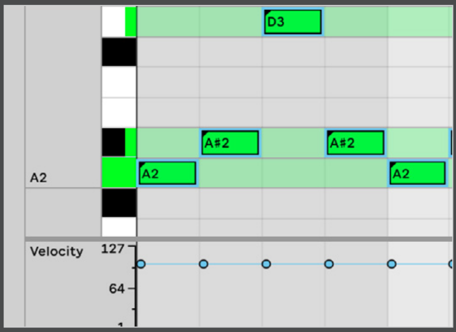
Lade ein MIDI-Instrument mit einem kurzen, definierten Sound. Erzeuge einen neuen MIDI-Clip. Arpeggio-Figuren bestehen in der Regel aus einer schnellen Folge von Tönen, die sich an einem Akkord orientieren. Nehmen wir z. B. a-Moll, wären das a, c und e. Programmiere daraus oder zu deinem Akkord, eine repetitive 1/16-tel Tonfolge über einen Takt.

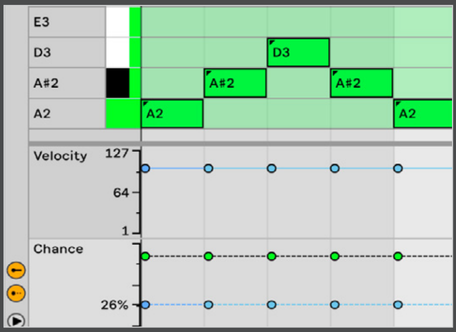
2 Mit Skalen spielen

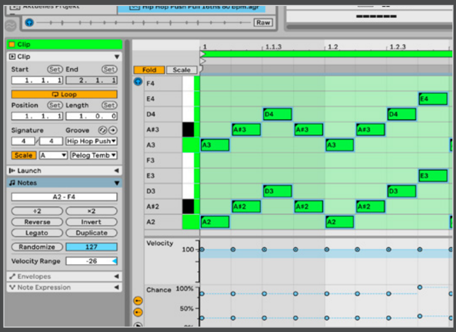
Sehr inspirierend ist es, ein Arpeggio auf Basis einer ungewöhnlichen Skala zu erstellen. Lege dazu einen MIDI-Clip an. Aktiviere im Clip-Menü Scale. Wähle im Dropdown Menü eine Tonleiter aus, z. B. **Pelog Tembung** und lege einen Grundton fest. Programmiere eine sich wiederholende Figur aus **4 bis 8 1/16-tel** Tönen und fülle damit einen Takt.

3 Rhythmische Variation

Als Nächstes gestalte das Arpeggio noch interessanter, indem du rhythmische Variationen auf Zufallsbasis einbaust. Wähle im MIDI-Instrument den **Mono-Mode** bzw. unter **Voices 1**. Selektiere danach mit der Maus alle Töne, die variabel sein dürfen. Lasse zwei bis vier Töne aber außen vor, um eine Struktur aufrecht zu erhalten.







4 Tonhöhen-Varianten

Gehe in den **Probability**-Editor auf Chance und bewege den Wert für die selektierten Töne auf 85%. Als Nächstes dupliziere alle Noten eine Oktave höher, indem du alle Töne selektierst, dann in das Menü **Bearbeiten -> kopieren** gehst und dann **Bearbeiten -> einsetzen**. Halte die Großbuchstaben-Taste Shift gedrückt und betätige die Pfeil-Taste nach oben.

5 Akzente setzen

Selektiere alle Noten in der oberen Oktavlage. Gehe wieder in den **Probability**-Editor auf Chance. Setze den Wert für alle Noten auf ca. **30%**. Dadurch das MIDI-Instrument ja so eingestellt ist, dass nur eine Note zurzeit gespielt werden kann, ergeben sich nun vielfältige Variationen. Im nächsten Schritt variiere noch die Anschlagstärke.

6 Groove ändern

Selektiere wieder alle Noten und setze die **Velocity Range** auf **-26**. Jetzt wird bei jedem neuen Abspielzyklus ein zufälliger Velocity-Wert aus dem eingegrenzten Bereich gewählt. Interessante rhythmische Muster erhältst du, wenn du aus der Kategorie Groove eine Groove Template auf den Clip ziehst. Probiere z. B. mal **Hip Hop Push Pul 16th**.

[1] www.ableton.com

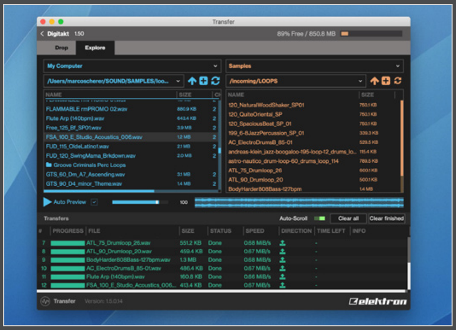
Power Producer: Elektron Digitakt

Finde die Groove-Diamanten!

Schonmal Loops verwendet? Klar, wer hat das nicht. Aber nur ein Sample einsetzen macht noch lange keinen mitreißenden Beat und schon gar nicht über längere Zeit. Das geht geiler! Für den neuen Slice-Modus des Digitakt gibt's nämlich einen kleinen Trick, mit dem du wahre Diamanten aus deiner Sammlung holst und deine Hörer zum Grooven kriegst. Versprochen! **von Marco Scherer**

Projektinfos:

Material: Elektron Digitakt mit OS 1.5
Zeitaufwand: 30 Minuten
Inhalt: Loops mit dem Slice-Mode zerteilen, die einzelnen Slices loopen, mit Filter bearbeiten und durch Transponieren neue Grooves finden.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Loops laden

Zum Starten brauchen wir Material und zwar Loops. In den Heft-Downloads findest du eine kleine Sammlung, aber es tut auch jeder Loop von deiner Festplatte. Dabei ist es egal, ob es Percussion, ein Beat oder eine Gitarren-Melodie ist. Lade einen Schwung über die Transfer-App auf deinen Digitakt, gehe danach in die Settings und wähle Samples.

2 Slice-Machine nutzen

Navigiere zum Ordner mit den Loops, drücke die Cursor rechts-Taste, wähle **SELECT ALL** und dann **LOAD TO PROJ**. Verlasse anschließend die Settings, selektiere ein frisches Pattern und aktiviere mit **FUNC+PTN** das Metronom. Jetzt kommt der spannende Part: lade einen der Loops in einen Track, drücke **FUNC+SRC** und aktiviere den **SLICE**-Modus für die **MACHINE**.

3 Pattern aufnehmen

Zurück im **SRC**-Fenster stellen wir **GRID** vorerst auf **16** und wechseln per **FUNC+TRK** in den **Chromatic Mode**, wo sich die Slices einzeln triggern lassen. Ab hier hängt alles vom jeweiligen Loop ab – oder anders gesagt: jetzt fordern wir die Happy Accidents heraus! Aktiviere die Aufnahme und nimm eine simple Sequenz auf, mit der du ein paar Slices triggerst.

4 Slice-Loop aktivieren

Stelle dann den **PLAY**-Mode auf **FWD.L** und gib dem Sound bei **AMP** ein **DEC**(ay) von etwa **40**. Somit wird jeder Slice für sich geloopt anstatt abrupt zu enden und genau das kann für die feinsten Grooves und Überraschungen sorgen, vor allem in Kombination mit dem **TUNE**-Regler bei **SRC**, denn die Tonhöhe nimmt nun Einfluss auf die Länge der Slices.

5 LoFi-Touch dazu

Noch kurzweiliger kannst du das gestalten, wenn du ein Tiefpassfilter dazu nimmst. Wir haben die **FREQ**(uency) und **RESO**(nance) auf jeweils **50** gestellt, **ENV auf 7.0** und **Attack mit 17** leicht verzögert. Dazu noch etwas Sample Rate Reduction (zweimal FLTR drücken und SRR auf 40 stellen) und schon kommt auch noch ein knackiger LoFi-Touch dazu.

6 Happy Accidents!

Experimentiere jetzt mit **TUNE**, bis sich ein guter Groove einstellt. Und nochmal viel spannender wird es, wenn du das Sample selbst austauschst und die Zahl der Slices mit dem **GRID**-Mode variierst. So kommen alle paar Sekunden völlig neue Sequenzen zustande, die man niemals per Hand programmieren oder aufnehmen würde. Ein endloses Feld für Ideen!

Power Producer: Akai MPC

Mach geilere Riser & Downer

Klar, zum Übergang von einem Part zum anderen in einem Track sind Riser die perfekten Tools. Aber immer nur Noise ist langweilig und nicht jeder fertige Riser passt automatisch zum Track. Dann nimm doch einen von den bestehenden Sounds! Wie du reißende Transitions sogar mit einem simplen Tamburin baust, zeigen wir dir jetzt. **von Marco Scherer**

Projektinfos:

Material: MPC Key 61, Live, Live II, X, One, Touch, Studio, Renaissance, MPC Software 2 oder MPC Beats
Zeitaufwand: 30 Minuten
Inhalt: Riser und Downer aus beliebigen Sounds bauen, mithilfe von Velocity und diversen Parametern.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

1 Velocity als Key

Das Prinzip ist so simpel wie genial: Wir verwenden einfach die Anschlagstärke der MPC-Pads zum Steuern von Lautstärke und gleichzeitig einem zweiten Parameter, etwa Pitch. Gehe in **PROGRAM EDIT** zu **MODULATION**, wähle das gewünschte Pad und drehe bei **PITCH** bei **VELOCITY SENSITIVITY** auf den gewünschten Wert. Für unser Tamburin passt **80** gut.

2 Note Latch

Das ist dann auch schon die halbe Miete für die erste Idee. Aber auch eben nur die halbe. Damit ein Riser daraus wird, braucht es eine Sequenz mit Steigerung der Anschlagstärke. Die kann man programmieren, aber passender zum Kontext fällt es aus, wenn die Sequenz live eingespielt wird. Aktiviere **NOTE LATCH** und wähle 16tel als Raster.

3 Aufnehmen

Drückst du jetzt ein Pad, steuert der Druck die Tonhöhe. Aktiviere die Aufnahme, drücke das Pad extrem sanft und verstärke langsam, aber stetig den Druck. So kannst du den Riser perfekt an den Track anpassen. Damit der Sound noch spannender wird, wechseln wir in **PROGRAM EDIT** zu den **EFFECTS** und laden ein **AIR Delay** in Slot 1 und **AIR Reverb** in Slot 2.

4 Effekte dazu

Stelle **DRY/WET** jeweils auf **40 %**. Beim **AIR Delay** empfehlen sich längere Settings wie **1/4** bei **TIME** und viel **FEEDBACK**, etwa **40 %**. Auch beim Reverb stellen wir mit 4-6 Sekunden eine ziemlich lange Hallfahne ein. Tipp: Ist der Riser aufgenommen, nimm doch auch eine Automatisierung mit Reverb und Delay auf, um den Effekt über die Zeit zu intensivieren.

5 Sound tauschen?

Das Beste an der Technik ist: Du kannst den Klang durch einfaches Austauschen des Samples ruckzuck komplett ändern. Aber nicht nur das, denn zwar kann man der **VELOCITY SENSITIVITY** nicht allzu viele Parameter zuweisen, doch ist eine Automation mal aufgenommen, lässt sich diese per Copy/Paste auf jeden beliebigen Parameter übertragen!

6 Groove einbauen

Außerdem kannst du das Gegenstück – den Downer – bauen, indem du mit voller Anschlagstärke beginnst und den Druck abnehmen lässt. Und im Gegensatz zur Verwendung von fertigen Samples kannst du den Groove an den Track anpassen, indem du per **TIMING CORRECT** einen Shuffle einbringst. Oder lasse ein paar Noten der 16tel-Sequenz aus, damit Groove entsteht.

Audiobeispiele anbei. Weitere Workshops und Videokurse findest du auf MeinHomestudio.de.

MeinHomestudio.de

Power Producer: Cubase

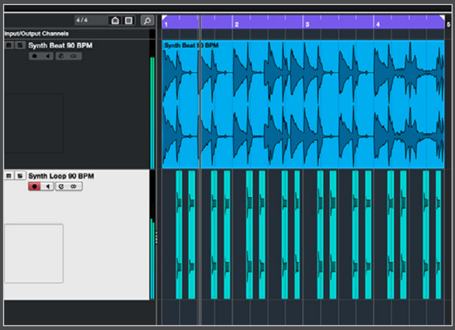
Mod-FX mit großer Wirkung

Entdecke in diesem Workshop die Vielfalt von Modulationseffekten in Cubase. Wir werden Effekte wie Vibrato, Bitcrusher, Chopper oder Transformer nutzen, um einen simplen Synthesizer-Sound wesentlich abwechslungsreicher und spannender zu machen. So lässt sich Ear-Candy für jedes Instrument in deinen Produktionen kreieren, das als Audiospur vorliegt. **von Paul Marx**

Projektinfos

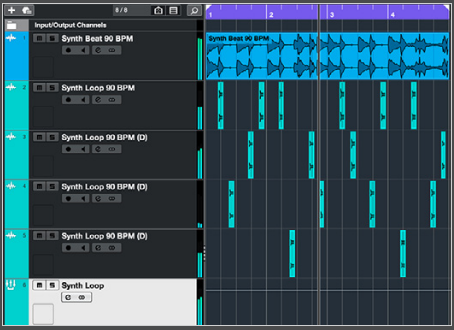
Material: Cubase Elements, Artist oder Pro 12, beiliegende Audiodateien.
Zeitaufwand: etwa 25 Minuten
Inhalt: Modulationseffekte kennenlernen und Synthesizer-Audioevent kreativ färben.
Schwierigkeit: Anfänger

zum Workshop-Video



1 Einzelne Synthesizertöne

Lege ein neues Cubase-Projekt an im Tempo 90 BPM und importiere die beiden beiliegenden Audiodateien auf separate Spuren. Auf der **Synth-Loop-**Spur spielt ein Synthesizer einen Ton, der langsam tiefer wird, in einfachem Rhythmus. Schneide jeden Ton mit dem Scherenwerkzeug aus und lösche die stillen Passagen. Fade jedes Audioevent leicht ein und aus.



2 Verteilte Audioevents

Lege drei leere Audiospuren unter der **Synth-Loop**-Spur an. Auf diesen Spuren wollen wir die einzelnen Synthesizertöne nun mit verschiedenen Audioeffekten unterschiedlich modulieren. Verteile die Töne zufällig auf diesen Spuren. Lege anschließend eine Gruppe an, die alle Spuren mit Synthesizertönen zusammenfasst, um sie insgesamt regeln zu können.

3 Vibrato

Lade anschließend den Modulationseffekt **Vibrato** auf einer der Synth-Spuren als Inserteffekt. Hiermit lässt sich die Tonhöhe schnell in Form einer Sinusbewegung modulieren, sodass ein Vibratoeffekt entsteht. Stelle **Spatial** auf **0 %** und **Depth** auf **40**. Schalte anschließend **Sync** aus, um die Modulationsfrequenz frei auf **8,6 Hz** einstellen zu können.

4 Bitcrusher

Lade den **Bitcrusher** auf eine andere Synth-Spur als Inserteffekt. Hiermit lässt sich die Qualität der Audiospur einschränken, indem die Samplerate und Bitrate reduziert werden. Stelle den Bitcrusher auf **Mode 3**, in dem die Verzerrung stark zu hören ist. Reduziere **Depth** auf **8 Bit** und stelle **Sample Divider** auf **7**, für einen zerrigen 8-Bit-Sound.

5 Transformer

Färbe die dritte Synth-Spur mit dem **Transformer**-Audioeffekt. Dieser ist nur in Cubase Pro enthalten. Nutze alternativ den Chopper-Effekt. Stelle den Modus auf **Mono**, **Speed** auf **2,6 Hz** und reduziere **Depth** auf **5 %**. So lässt sich der Klang grundlegend verändern und der Synth-Sound bekommt eine ganz andere Art von Färbung, als mit dem Bitcrusher.

6 Modulationsexperiment

Mit diesem Vorgehen lassen sich einfache Synthesizer-Rhythmen mit grundlegenden Modulationseffekten spannend und abwechslungsreich gestalten. Experimentiere auch mit anderen Modulationseffekten und teste ihre Kombinationen. Auch Reverb oder Delay können helfen, Kontraste zwischen den einzelnen Tönen zu erzeugen und für Abwechslung zu sorgen.

Alle Daten zum Workshop in den Heft-Downloads: siehe Seite 9

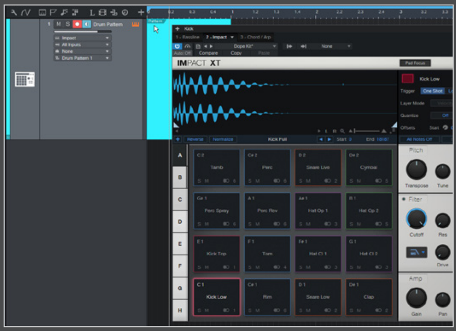
Power Producer: Studio One 6

Adios, langweilige Beats!

Der Drum-Sampler Impact XT von Studio One bringt bereits eine große Auswahl knackiger Kits für eigene Beats mit. Doch programmierte Beats klingen leider sehr schnell statisch und langweilig. Zum Glück besitzt Studio One eine coole Funktion, die für spannende rhythmische Variationen im sorgt. Probability heißt das Zauberwort. Wir zeigen dir, wie du mit der Funktion abwechslungsreiche Grooves erzeugst. **von Mario Schumacher**

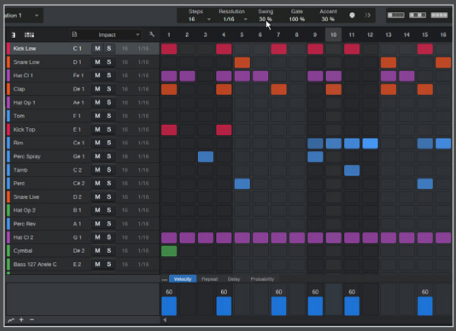
Projektinfos:

Material: Studio One 6 (ab Artist-Version)
Zeitaufwand: etwa 30 Minuten
Inhalt: Programmierung abwechslungsreicher Beats im Pattern-Editor von Studio One.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



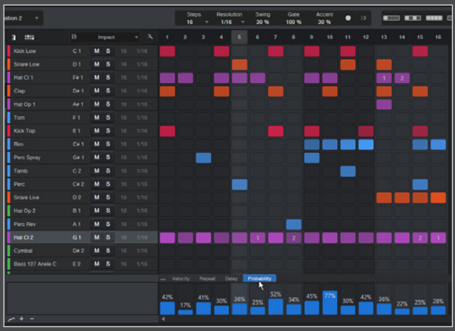
1 Drumkit laden

Damit wir direkt mit der Beat-Programmierung loslegen können, ziehen wir das Studio-One-Instrument **Impact XT** aus dem Browser in das Arrange-Fenster. Lade hier das **Dope Kit**, das sich für Beat für Stile wie Hip-Hop und R&B anbietet und stelle das Projekttempo auf 100 BPM. Mit **[Ctrl]/[Cmd]+[Shift]+[P]** erstellst du ein neues Pattern.



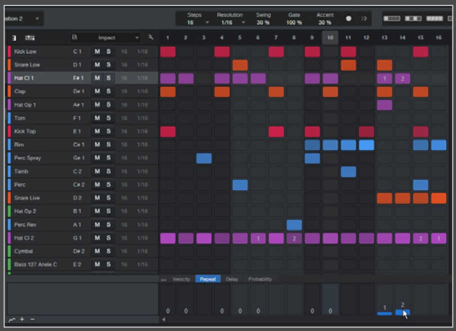
2 Beat raushauen

Jetzt kannst du den gewünschten Beat programmieren. Probiere für ein relaxteres Feeling einen **Swing**-Wert um 30% aus. Nachdem du einen viertaktigen Beat kreiert hast, gilt es, diesen abwechslungsreich zu gestalten. Und hier zeigen sich die Vorzüge von Patterns: Zum einen ist die Step-Sequenzer-Ansicht sehr übersichtlich zur Beat-Programmierung.



3 Automatische Variation

Zum anderen kannst du hier neben der Anschlagstärke noch weitere Parameter pro Step einstellen. Ein Garant für Abwechslung im Beat-Geschehen ist die **Probability**-Funktion. Dieser Wert bestimmt, mit welcher Wahrscheinlichkeit eine gesetzte Note gespielt wird. Probiere einmal Werte unter 50% aus. Dadurch klingt der Beat bei jedem Durchlauf etwas anders.



4 Frickelrhythmen

In Kombination mit Variationen der Anschlagstärke gelingen im Nu abwechslungsreiche Grooves. Wechsele dann zu der **Repeat**-Lane und experimentiere mit unterschiedlichen Werten. Der **Repeat**-Wert bestimmt, wie oft ein Drum-Hit pro Step wiederholt wird. Bei einem Raster von 1/16 erzeugen 4 Repeats 1/64-Noten. Frickelige Rhythmen sind so ein Kinderspiel!

5 Microtiming

Die **Delay**-Option eignet sich nicht nur, um das Feeling eines betrunkenen Drummers zu emulieren, sie kann auch für besonders chillige Downbeat- und Urban-Grooves sorgen. Versuche beispielsweise mal bei der Hi-Hat leichte Variationen des **Delay**-Werts. Durch eine leichte Verzögerung einzelner Bassdrum und Snare-Hits klingt der Groove entspannter.

6 Tonhöhe variieren

Wäre es nicht cool, außerdem die Tonhöhe von Snare und Clap leicht zu variieren? Klicke dazu auf das Symbol … und wähle auf der rechten Seite per Doppelklick **Pitch Bend** aus. Nach einem Klick auf **Close** kannst du in einer eigenen Lane den Pitch-Bend-Wert einzeichnen. Auf diese Weise lassen sich für jedes Pad verschiedene Klangparameter automatisieren.

[1] www.xferrecords.com

Mix-Tricks: Vocal-Treatment

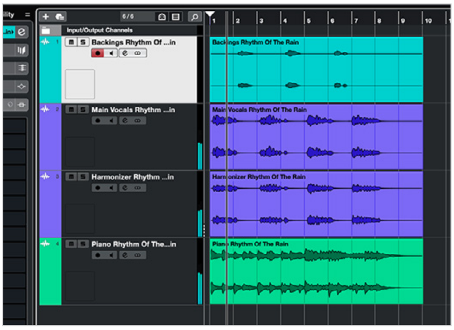
Mach deine Vox zu Ear-Catchern

Egal ob Adlibs, Harmonien, Dopplungen oder Backings – wenn sich zusätzliche Gesangsaufnahmen im Projekt befinden, dann helfen Kontraste zu den Main-Vocals, um für Abwechslung zu sorgen und Hinhöreffekte zu erzeugen. In diesem Workshop färben wir Backing-Vocals mit Hilfe von Saturation, Beschränken des Frequenzspektrums und verschiedenen Reverbs.

von Paul Marx

Projektinfos:

Material: Fabfilter Pro-C 2, Saturn 2, Pro-R, beiliegende Audiofiles aus dem Song „Rhythm Of The Rain“ von Pia Hamburger.
Zeitaufwand: etwa 20 Minuten
Inhalt: Backing-Vocals mit Kompression, Saturation und Reverb färben als Kontrast zu den Main Vocals.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Spuren importieren

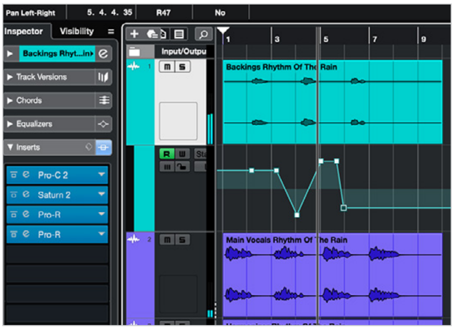
Für diesen neuen Workshop stellt uns Pia Hamburger die Aufnahmen aus ihrem Song „Rhythm Of The Rain“ zur Verfügung. Importiere die beiliegenden Spuren in ein Projekt im Tempo **66 BPM**. Neben den **Main Vocals** findest du hier auch eine Spur mit Backing-Vocals. Diese Aufnahmen sollen sich von den Main Vocals abheben und wir wollen sie klanglich färben.

2 Dynamik einschränken

Damit die Intensität der Distortion später nicht zu stark variiert, wollen wir zuerst die Dynamik der Backing-Aufnahmen einschränken. Lade hierfür Fabfilter **Pro-C 2** als Inserteffekt und öffne darin das **Preset Control** aus dem **Vocals**-Ordner. Reduziere **Threshold** auf **-23 dB**, damit der Kompressor bei lauten Silben greift und das Signal beschränkt.

3 Frequenzspektrum

Lade als nächsten Inserteffekt Fabfilter **Saturn 2**. Füge hier drei Frequenzbänder ein: **0 – 300 Hz, 300 – 4.500 Hz** und **4,5 – 20 kHz**. Hierbei können wir den Multiband-Distortion-Effekt direkt nutzen, um das Frequenzspektrum zu beschränken. Reduziere dann die Lautstärke des tiefen und hohen Bands auf **-INF**, sodass nur noch das Mittenband zu hören ist.



4 Saturation

Mit Distortion lassen sich Backing-Vocals schnell und einfach färben. Wähle das Mittenband in Saturn 2 aus und stelle den Distortion-Typ auf **Gentle Saturation**. Dies ist eine sanfte Saturation, die den Sound der Vocals aber deutlich verändert. Stelle **Drive** auf **40 %** und **Treble** auf **+2 dB**, um die Saturation stark und heller klingen zu lassen.

5 Reverb

Jetzt arbeiten wir mit zwei Instanzen von Fabfilter Pro-R direkt nacheinander. Nutze im ersten Reverb das Preset **Ambience - Vocal Backings Bright**, um dem Gesang eine chorusartige Räumlichkeit zu geben. Im zweiten Reverb fügen wir eine lange Hallfahne hinzu mit dem Preset **Very Large – Huge Bright Vocal Space**. Beide Reverbs stehen im **Mix** auf **25 %**.

6 Bewegung im Stereobild

Nun automatisieren wir die Position der Backing-Vocals im Panning. Damit wirken sie weniger statisch und können an unterschiedlichen Orten auf die Main Vocals reagieren. Positioniere einzelne Backing-Passagen leicht links oder leicht rechts, oder lasse sie während des Gesangs durch das Stereobild wandern, um noch mehr Bewegung zu erzeugen.

Alle Daten zum Workshop in den Heft-Downloads: siehe Seite 9

Sounddesign Secrets: The Orchestra Essentials

Packende Songs auf Knopfdruck

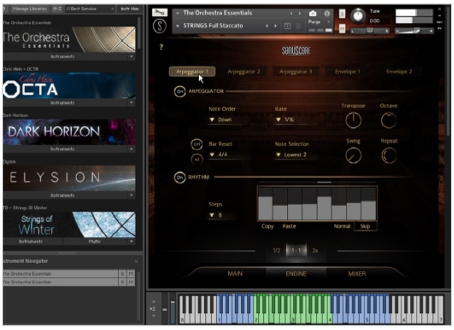
Best Service The Orchestra Essentials by Sonuscore ist ein hervorragender Einstieg in die orchestrale Musikkomposition. An Bord sind ausdrucksstarke Streicher sowie Blech- und Holzbläser, spielbare Percussion-Klänge und ein Chor. Die pfiffige Ensemble-Engine verwandelt dabei bis zu fünf Klänge in realistische Rhythmen und komplexe Arrangements. Lust auf eine kleine Sounddesign-Session mit dem Sample-Instrument? von Mario Schumacher

JETZT 50% SPAREN NUR DIESEN MONAT!

Als Beat-Leser kriegst du The Orchestra Essentials bis zum 1. Juli zum halben Preis: Lege das Produkt in den Warenkorb und gebe den Promo-Code BEAT50 ein.

1 Die Macht der 5 Layer

The Orchestra Essentials (TOE) integriert expressive Instrumente aus den Librarys The Orchestra, Strings of Winter sowie Horns of Hell. Der Clou ist die Möglichkeit, bei dem Instrument für Native Instruments Kontakt bis zu fünf Klänge zu kombinieren. Starte, um einen eigenen Sound zu erstellen, mit einem beliebigen Preset wie beispielsweise **STRINGS Full Staccato**.

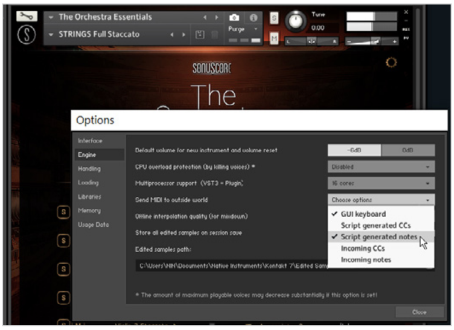


2 Arpeggiatoren

Auf der **Main**-Seite kannst du fünf Slots mit Instrumentenklängen bestücken. Mit den aktuellen Einstellungen werden alle Layer gleichzeitig mit dem MIDI-Keyboard gespielt. Richtig cool wird es, wenn du die Arpeggiatoren ins Spiel bringst. Schalte dazu Slot 1 solo (S) und wähle **Arpeggiator 1** als Engine aus. Klicke auf **Engine** und dann auf **Arpeggiator 1**.

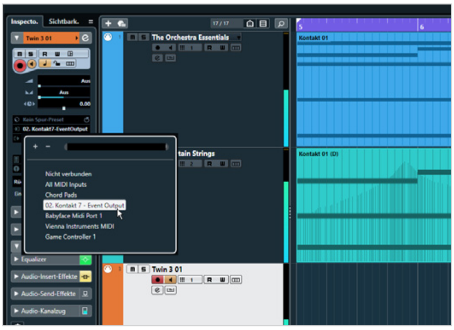
3 Akkordnoten verteilen

Stelle **Arpeggiator** und **Rhythm** nach Belieben ein. Der **Note-Selection**-Wert bestimmt, welche Noten eines Akkords der Klang spielt, z. B. **Lowest**, **Middle** oder **Top**. So kannst du die Akkordnoten auf drei verschiedene Sounds mit unterschiedlichem Rhythmus verteilen. Probiere in den 5 Slots nun unterschiedliche Instrumentenklänge und -artikulationen aus.



4 Sequenz aufnehmen

Wäre es nicht cool, die erzeugte MIDI-Sequenz von einem Synth wie FabFilter Twin 3 spielen zu lassen? Das kriegen wir schon hin! Klicke dazu auf die Kontakt-Optionen (Zahnrad-Symbol) und anschließend auf **Engine**, um **Send MIDI to outside World: Script generated notes** zu aktivieren. Als Klangerzeuger laden wir den Synthesizer FabFilter Twin 3.



5 Synth-Layer

Wähle als Eingang den **EventOutput** von Native Instruments Kontakt aus und schon steuert die Sequenz den Synthesizer an. Du kannst sie sogar aufnehmen und die Noten dann nach Belieben bearbeiten. Da Kontakt in diesem Fall sehr lange Noten ausgibt, müssen die Notenlängen auf der Synth-Spur entsprechend gekürzt werden. Lust auf etwas Sounddesign?

6 Klangexperimente

Auf der **Mixer**-Seite von TOE kannst du die einzelnen Sounds verschiedenen Ausgängen zuweisen. So kannst du z. B. die tiefen Blechbläser mit dem Multieffekt UJAM Finisher Dynamo animieren und die hohen Streicher mit einem Plug-in wie Polyverse Music Gatekeeper rhythmisch zerhacken. Deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Test: Zynaptiq Orange Vocoder 4

Wenn es so etwas wie einen Vintage-Klassiker bei Plug-ins gibt, dann ist es wohl der Orange Vocoder. Wir haben getestet, ob die Neuauflage des legendären Software-Effekts auch 2023 noch seine Berechtigung hat. von Jan Wilking

Features

- Software-Vocoder
- 24 Algorithmen
- Stereo-Signalbearbeitung
- Semi-modular
- 64-stimmiger Synthesizer
- Freeze-Funktion
- Pitch-Quantisierer
- VST/AAX/AU
- ab Windows 10 (64-Bit)
- ab Mac OS 10.15
- Kopierschutz: iLok

Fakten

Hersteller: Zynaptiq
Web: www.zynaptiq.com
Bezug: Fachhandel
Preis: 159 Euro Intro-Preis, 279 Euro regulär

▲ Sehr guter Vocoder-Klang
▲ Durchsetzungsfähig
▲ Vielseitig
▲ Musikalisch
▲ Stereo-Optionen
▲ Pitch-Quantize
▲ Freeze-Funktion
▲ Intelligente Zufallsfunktionen
▼ Nur 1 iLok-Freischaltung

Ausstattung: ■■■■■■
Klang: ■■■■■◧
Preis/Leistung: ■■■■◧□

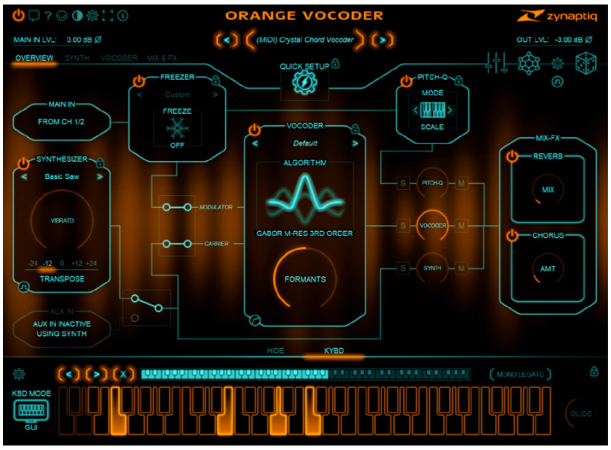
Gesamt: ■■■■■◧

Alternativen

Polverse Manipulator
149 Euro
www.polyverse.com

Arturia Vocoder V
149 Euro
www.arturia.com

Softube Vocoder
99 Euro
www.softube.com



24 verschiedene Vocoder-Algorithmen stehen zur Auswahl, zum Vorhören musst du lediglich den Mauszeiger auf das zugehörige Symbol bewegen.

Bereits vor 25 Jahren, gerade einmal zwei Jahre nach Einführung des VST-Standards durch Steinberg 1996, präsentierte die Firma Prosoniq den Orange Vocoder und setzte dabei qualitativ neue Maßstäbe. Schnell wurde der Effekt ein Standard in der stetig wachsenden Welt der virtuellen Studios.

Orange Vocoder IV kommt in Sachen GUI gemäßigter daher, das eher schlichte und funktionale Design mit leicht retro-futuristischem Einschlag wird aber wohl wieder nicht jedem gefallen. Uns erinnert es an die Effekte und Synthesizer von Elevate Audio wie Generate und aus Erfahrung können wir sagen, dass sich damit langfristig effektiver arbeiten lässt als mit schicken originalgetreuen Hardware-Nachbildungen. Gut gefallen haben uns die vielen Grafiken in den Auswahlmenüs, die die gewählte Wellenform oder den Algorithmus direkt visualisieren und so für mehr Übersichtlichkeit sorgen als reine Textlisten.

Mehr als nur ein Vocoder

Und Auswahlmöglichkeiten gibt es einige: Allein 24 verschiedene Algorithmen stehen für den Vocoder zur Verfügung. Warmer Vintage-Sound, klarer und transparenter moderner Klang oder schräge Effekte, die das eingehende Audiosignal bis zur Unkenntlichkeit verfremden – all das bietet Orange Vocoder in Perfektion und ohne viel Aufwand. Auch der eingebaute Synthesizer bietet vielfältige Möglichkeiten: Verschiedene Wellenformen, 64 Stimmen, Ringmodulation, Sync und Tiefpassfilter, angesteuert über die interne Tastatur, externes MIDI-Keyboard oder einen MIDI-Clip in der DAW.

Wahlweise kann aber auch ein externes Audiosignal wie z. B. ein String-Synthesizer als Carrier genutzt werden, der dann durch Stimme oder Drumloop moduliert wird. Dabei ist eine Quantisierung der Tonhöhe der Stimme im Stile von Autotune möglich, auch latenzfrei für die Live-Performance. Oder es lassen sich die Formanten stufenlos von Darth Vader bis Mickey Mouse anpassen.

Stereo und semi-modular

Mit der Freeze-Funktion lässt sich das Audiosignal einfrieren und anschließend auch tonal spielen, sogar ein Speichern ist möglich. Gut klingende Effekte wie Hall und Chorus veredeln den Sound zum Abschluss. Da die einzelnen Bereiche als Module angelegt sind, lässt sich ihre Reihenfolge im Signalpfad bei Bedarf anpassen. Für experimentelle Anwendungen ist die Kombination aus Filterbank und Reverb interessant. Und besonders gut gefallen haben uns für klassische Vocoder-Anwendungen die neuen umfangreichen Stereo-Optionen, die sehr weit und lebendig und dabei trotzdem klar und transparent klingen können.

Intelligenter Zufall

Wenn dich die Anpassungsmöglichkeiten überfordern und du einfach nur kreative Sounds mit dem Plug-in erzeugen willst, kannst du entweder auf die gelungenen Presets zurückgreifen oder die Zufallsfunktionen nutzen. The ZYNTH erzeugt auf Knopfdruck verschiedene Synthesizerklänge, während The DICE alle Parameter durcheinanderwürfelt. Dies erfolgt mithilfe von AI, sodass die Ergebnisse immer auch musikalisch nutzbar sind. Zudem lassen sich einzelne Module von der Randomisierung ausschließen.

Als Kopierschutz wird iLok verwendet, was für uns grundsätzlich kein Problem darstellt. Allerdings sind mittlerweile 2-3 Aktivierungen üblich, um ein Plug-in auf verschiedenen Rechnern (stationär+Notebook oder Studio+Proberaum) installieren zu können und nicht nur eine einzige Freischaltung wie beim Orange Vocoder. Auf Wunsch kann zwar eine weitere Lizenz bei Zynaptiq angefordert werden, die aber nur ein Jahr gültig ist.

Fazit

Der Vocoder-Klassiker ist zurück! Auch wenn die Konkurrenz in diesem Bereich nach 25 Jahren deutlich größer ist, kann sich der legendäre Orange Vocoder mit seinem durchsetzungsfähigen Sound weiterhin gut behaupten! Noch mehr Algorithmen für den Vocoder, sehr gelungene Stereo- und Unisono-Optionen für breiten und fetten Sound und vor allem ein durchsetzungsfähiger und musikalischer Klang von warm und rund über transparent und klar bis hin zu schräg und verzerrt: Das sind die überzeugenden Argumente für den Software-Vocoder und rechtfertigen in Kombination mit den zahlreichen weiteren nützlichen Features den nicht ganz günstigen Preis.

Mehr zum Thema

ANALOGE SYNTHESE DER NÄCHSTEN GENERATION FÜR ALLE

UNO SYNTH PRO

PARAPHONIC DUAL FILTER ANALOG SYNTHESIZER

ERSTKLASSIGER ANALOGER SOUND

- 3 diskrete “wave-morphing” Oszillatoren
- PWM, Sync, FM und Ringmodulation
- Dual State Variable Filter inklusive 24 Modi
- 16-Slot-Modulationsmatrix

MODERNSTE FUNKTIONEN

- 256 frei editierbare Presets
- 64-Step Sequenzer mit über 80 Parametern
- Arpeggiator inklusive 10 Modi
- USB / CV / Gate / MIDI-Eingang/Ausgang

UNO Synth PRO

37 hochwertige Fatar-Synth-Action-Tasten mit Aftertouch

UNO Synth PRO Desktop

Ultra-portabler Desktop-Synthesizer mit 32 kapazitiven Touch-Tasten

UNOSYNTHPRO.COM

IK Multimedia. Musicians First.

Test: Roland Jupiter-4

Nachdem Cherry Audio mit dem Mercury-4 bereits eine Emulation des Jupiter-4 präsentiert hat, bringt Roland eine eigene virtuelle Neuauflage heraus. Und wer das Ganze lieber als Hardware hätte: Dank Rolands Plugout-Technik lässt sich der Jupiter-4 auch in das System-8 laden! von Jan Wilking

Features

- Synthesizer-Plug-in
- Jupiter-4-Emulation
- VCO mit regelbarem Sub/ Noise
- Tiefpassfilter
- max. 8-stimmig
- Multieffekt
- VST3, AU, AAX, Standalone
- System-8 kompatibel
- ab Win10 oder macOS 10.15
- Kopierschutz: Online

Fakten

Hersteller: Roland
Web: www.roland.com
Bezug: Fachhandel
Preis: 165 Euro

▲ Fetter Klang
▲ Realistische Analog- Emulation
▲ Warmer Ensemble- Effekt
▲ 8-stimmig
▲ Praktischer Browser
▲ Kompatibel zu System-8

Klang: ■■■■■◧
Bedienung: ■■■■■◧
Preis/Leistung: ■■■■◧□

Gesamt: ■■■■■□

Alternativen

Cherry Audio Mercury-4
39 US-Dollar
wwww.cherryaudio.com

Softube Model 84
79 Euro
www.softube.com

TAL J-8
89 Euro
www.tal-software.com

Der in V2 rundum erneuerte Browser mit den praktischen Quick-Controls.

Der Jupiter-4 erschien 1978 und war der Auftakt für die Serie von polyphonen Analogsynthesizern, die im legendären Jupiter-8 gipfelte. Vom Jupiter-8 ist der Jupiter-4 aber weit entfernt, sowohl äußerlich als auch klanglich: Das unhandliche Gehäuse erinnert an eine Heimorgel, Presets wie Trombone oder Sax ebenso, und mit nur einem Oszillator für jede der vier Stimmen waren die Möglichkeiten eher beschränkt. Anfangs war der Jupiter-4 deshalb nur für diejenigen interessant, die sich einen Prophet-5, CS-80 oder OB-X nicht leisten konnte und wurde mit Aufkommen der Digitaltechnik gebraucht für 400 DM oder weniger gehandelt. Mittlerweile ist der Preis wieder deutlich höher und der Jupiter-4 nicht mehr so einfach erhältlich. Denn es hat sich herumgesprochen, dass der Jupiter-4 trotz der eingeschränkten Möglichkeiten einen der wärmsten und vollsten Analogsounds aller polyphonen Synthesizer bietet!

ACB statt ZenCore

Das Plug-in basiert auf Rolands Analog-Circuit-Behaviour-Technologie (ACB), die eine akkuratere Nachbildung der analogen Schaltkreise ermöglicht als die universelle ZenCore-Technologie, auf der z. B. der virtuelle JX-8P basiert. Das macht sich klanglich positiv in anspruchsvollen Bereichen wie Filterresonanz oder Modulation im Audiobereich mit dem sehr schnellen LFO bemerkbar.

Die Oberfläche wurde nahezu 1:1 dem Original nachgebildet, lässt sich aber bei Nutzung des System-8 auf dessen Anordnung der Bedienelemente umschalten. Die Klangerzeugung wurde im Kern nicht erweitert, es bleibt bei einem Oszillator mit Sub-Oszillator. Allerdings kann der Jupiter-4 als Software bis zu 8 Stimmen erzeugen, also das Doppelte des Vorbilds. Das zahlt sich bei lang ausklingenden Sounds und vollen Akkorden aus. Regelbare Lautstärke von Sub und Noise, Tempo-Synchronisation des LFO sowie Anschlagdynamik von Filter und Verstärker sind ebenso wie die der dreifache Multieffekt weitere Vorteile der digitalen Neufassung. Neben Hall und Delay gibt es auch den Ensemble-Effekt, der beim Original für mehr Fülle und Weite sorgen sollte. Wie schon den Juno-Chorus hat Roland auch diesen analogen Effekt sehr überzeugend nachgebildet.

Während die Stimmstabilität des Plug-ins bei Erscheinen Ende der 70er-Jahre als klarer Vorteil gewertet worden wäre, sind heutzutage die analogen Ungenauigkeiten eher erwünscht. Deshalb verfügt das Plug-in über einen stufenlos regelbaren Circuit-Mod-Parameter, der die Schwankungen in Filterfrequenz, Tonhöhe und Hüllkurve nachbildet und so vor allem bei polyphonen Sounds für mehr Lebendigkeit und Schwebungen sorgt. Zusätzlich gibt es noch einen Condition-Regler, der die Schaltkreise künstlich altern lässt, was zu erhöhten Nebengeräuschen und beschränktem Frequenzbereich führt (ähnlich eines Tape-Effekts).

Der Browser wurde komplett überarbeitet und bietet eine interessante Funktion, die wir uns auch für andere Synthesizer-Plug-ins wünschen würden: Es lassen sich nicht nur alle installierten Presets einheitlich durchsuchen und durch Anklicken direkt anspielen, sondern auch in den wichtigsten klanglichen Parametern wie Filterfrequenz, Resonanz, Level, Hüllkurve und Effekten mittels einer Handvoll Regler ohne Umwege anpassen. So kannst du direkt ausprobieren, ob das Preset passend gemacht werden kann, ohne den Browser verlassen zu müssen. Jupiter-8 und Juno-106 aus Rolands Legendary Serie haben dieses Feature in V2 ebenfalls spendiert bekommen, zusammen mit dem Circuit-Mod-Parameter.

Fazit

Weniger ist oftmals mehr! Auch wenn der Jupiter-4 auf den ersten Blick eher unspektakulär im Vergleich zu seinen großen Brüdern Jupiter-6 und 8 wirkt, ist er mit seinem fetten Grundklang in Kombination mit der übersichtlichen und schnell durchschauten Klangerzeugung oftmals die beste Wahl für klassische Analogsounds. Und die virtuelle Neuauflage von Roland trifft nicht nur den Klang des Originals auch in den anspruchsvollen Bereichen wie Filterresonanz oder Audiomodulation sehr gut, sondern beseitigt auch den Nachteil der eingeschränkten Stimmenzahl. Interessant ist der Jupiter-4 insbesondere für Nutzer des System-8, die die Emulation in ihre Hardware laden und wie am Original intuitiv eigene Sounds schrauben können.

Mehr zum Thema

Test: Softube Model 80

Softube hat mit Model 84 bereits den polyphonen Klassiker Roland Juno-106 sehr überzeugend in die virtuelle Welt der DAW übertragen, jetzt widmen sich die Schweden dem legendären Prophet 5. von Jan Wilking

Softube bewirbt das Model 80 folgendermaßen: „The industry-defining five-voice polyphonic synth from 1980“. Bei einem legendären 5-stimmigen Synthesizer werden die meisten wohl direkt an den Prophet-5 denken, der allerdings bereits 1978 auf den Markt kam. Softube hat mit Model 80 die Revision 3 des Propheten nachgebildet, die tatsächlich 1980 erschienen ist. Der Prophet-5 ist einer der großen Synthesizer-Klassiker, und als langjährige Prophet-Fans haben wir sowohl die Hardware-Nachfolger Prophet-08 und Prophet-5 Rev4 als auch die Plugs von u-he und Arturia hier im Studio.

Model 80 ist nicht nur ein eigenständiger Synthesizer, die einzelnen Module lassen sich auch in Softube Modular flexibel einbinden.

Klangerzeugung

Die Klangerzeugung des Prophet-5 ist übersichtlich und schnell durchschaut: Zwei Oszillatoren und ein Rauschgenerator wandern durch das Curtis-Tiefpassfilter mit seinem charakteristischen Sound, zur Modulation stehen zwei ADSR-Hüllkurven sowie ein LFO zur Verfügung. Der Prophet-5 ist aber klanglich flexibler, als man auf den ersten Blick vermuten würde. Dies liegt an den mischbaren Wellenformen der Oszillatoren und des LFO und an der mächtigen Poly-Mod. Hierüber kann neben der Hüllkurve auch Oszillator 2 die Frequenz von Oszillator 1 und/oder des Filters oder Pulsweite modulieren und obertonreiche Sounds erzeugen. Das lässt sich mit Hardsync und der sehr gut klingenden Eigenresonanz des Filters kombinieren. Die Filterfrequenz lässt sich hierfür auf Halbtöne quantisieren, kann aber auch stufenlos eingestellt werden – diese Option bietet das Original nicht.

Design und die Klangerzeugung orientieren sich streng am Original, was unnötigerweise auch die damals hardware- und preisbedingte Beschränkung auf 5 Stimmen umfasst. Einige Extras hat Softube der digitalen Emulation aber spendiert. Die Geschwindigkeit des LFO lässt sich zur DAW synchronisieren, Pan-Spread verteilt die Stimmen im Stereo-Panorama (auch spannend für breite Unisono-Sounds mit 2-5 Stimmen), die Poly-Mod lässt sich invertieren und sowohl Filter als auch Lautstärke lassen sich per Anschlagdynamik oder Aftertouch modulieren.

Analog-Extraklasse

Mit dem Age-Regler kannst du die Klangerzeugung künstlich altern lassen. Bei höheren Werten variieren die Tonhöhe, Filterfrequenz- und resonanz sowie der Hüllkurvenverlauf für jede Stimme, was für einen lebendigen Sound bei polyphonen Sequenzen und Akkorden sorgt. Wie schon bei den anderen Softube-Models haben die Schweden es geschafft, einen sehr „analogen“ Sound umzusetzen. Andere Plug-ins klingen zumindest bei simplen Sounds ohne große Modulationen deutlich statischer, selbst der ohne Frage sehr gelungene Repro-5 von u-he kann da in unseren Ohren nicht ganz mithalten. Das betrifft auch die digital schwer umzusetzenden Audiomodulationen wie FM und Filter-FM, die beim Model 80 nie unangenehm digital und harsch, sondern ebenso wie die Filterresonanz auch bei extremen Werten immer noch angenehm und ohne digitale Artefakte klingen.

Wer Softube Modular besitzt, erhält beim Erwerb der Synthesizer die einzelnen Sektionen als Module für das virtuelle Rack. Beim Model 80 umfasst dieses Extra den Oszillator, Filter, den schnellen LFO, die Hüllkurve (die sowohl knackig-perkussive als auch langsame Verläufe liefern kann) sowie das PanSpread-Modul. Der VCO des MiniMoog kombiniert mit dem Curtis-Filter durch den Juno-Chorus, vielleicht aber auch der Prophet-5 VCO zusammen mit dem digitalen Plaits-Modul durch das Korgasmatron-Filter und das Doepfer-BBD-Delay? Angesteuert per internem Sequenzer, veredelt durch einen Neve-Channelstrip? Softube Modular ist mittlerweile so mächtig, dass hier klanglich kaum Wünsche übrig bleiben – nur CPU-Verbrauch und Bedienung sind noch verbesserungswürdig.

Fazit

Klanglich ist Model 80 unserer Meinung nach die bisher beste virtuelle Nachbildung des Prophet-5, trotz starker Konkurrenz. Und wir mussten auch sehr genau hinhören, um Unterschiede zur Hardware Prophet-5 Rev4 von Sequential herauszuhören – im Blindtest lagen wir teils sogar daneben. Von der Ausstattung her hätten wir uns zwar Ergänzungen, insbesondere zusätzliche Stimmen und Layer/Split-Option wie beim Prophet-10 gewünscht. Dennoch können wir Model 80 aufgrund des durchgehend überzeugenden analogen Sounds, egal was man gerade schraubt, unsere vollste Empfehlung aussprechen!

Mehr zum Thema

Features

- Polyphoner Synthesizer
- Prophet-5-Emulation
- Stereo-Spread
- 5 Module für Modular
- Format: VST, AU, AAX
- ab Windows 7, Mac OSX 10.12
- Kopierschutz: iLok

Fakten

Hersteller: Softube
Web: www.softube.com
Bezug: Webseite
Preis: 99 Euro (Einführungspreis, dann 159 Euro)

▲ Hervorragender Klang
▲ Sweetspot-Synthesizer
▲ Hardware-Feeling
▲ Dynamisch spielbar
▲ Stereo-Spread
▲ Auch als Module verfügbar
▼ Nur 5 Stimmen

Klang:
Bedienung:
Preis/Leistung:
Gesamt:

Alternativen

u-he Repro
139 Euro
www.u-he.com

Arturia Prophet-5 V
199 Euro
www.arturia.com

UAD PolyMAX
217 Euro
www.uaudio.com

INSPIRATION WANN UND WO DU WILLST

für alle Producer, DJs & Musiker

- 12 AUSGABEN AB 71,90 EURO IM JAHR
- ZUGRIFF AUF ÜBER 100 HEFTE IM ARCHIV
- ÜBER 800 GB INSTRUMENTE & SOUNDS
- PLUS WERTVOLLE PRÄMIE DEINER WAHL

Dein Ding?
Hier geht's zum BEAT-Abo ...

Web: www.beat.de/jahresabo
Tel: 0711 / 7252-292 Artikelnummer: BEOOPLU22

Abo-Service falkemedia, Postfach 810640, 70523 Stuttgart

PRÄMIE NACH WAHL

Finde dein Lieblingsdankeschön unter
www.beat.de/jahresabo

229 € GESPART

ACOUSTIC SAMPLES
AS PIANO COLLECTION

Gleich fünf virtuelle Pianos für die freie UVI Workstation erwarten dich in dieser Kollektion. Das Spektrum reicht von einem Jazz-Piano mit einem intimen und warmen Klang bis zu dem kraftvoll und strahlend klingenden Konzertflügel Kawai-EP. Auch ein verstimmtes Klavier und ein edler Steinway-Flügel sind vertreten.

www.acousticsamples.net **Prämien-ID:** F1496

ohne Zuzahlung

$139 GESPART

INITIAL AUDIO
SEKTOR

Mit dem mächtigen Wavetable-Synthesizer Sektor sind Sie perfekt für moderne elektronische Stilrichtungen wie House, Techno, Trap und EDM gewappnet, was die über 750 Presets eindrucksvoll zeigen. Das Plug-in bietet über 200 Wavetables sowie eine Sampler-Engine, umfangreiche Modulationsoptionen und hochwertige Effekte.

www.initialaudio.com **Prämien-ID:** F1495

ohne Zuzahlung

99 € GESPART

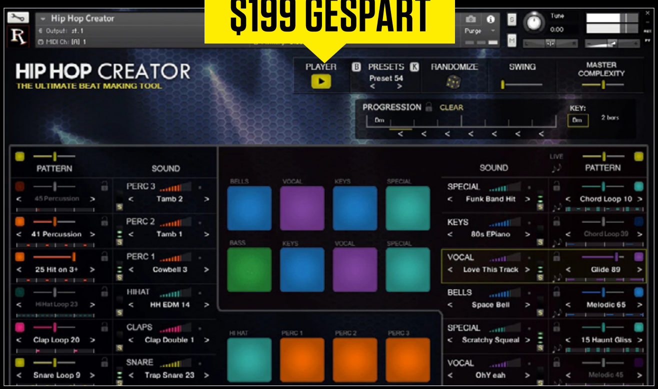
ROB PAPEN
SUBBOOMBASS-2

Abgrundtiefe Bässe und kraftvolle Sequenzen sind die Spezialität des VA-Synthesizers SubBoomBass. Aber auch lebendige Lead-Sounds, packende 303-Riffs, hypnotische Sequenzen oder originelle Drum- und Percussion-Grooves beherrscht das flexible Plug-in mit Bravour.
Die zahlreichen hervorragenden Presets erleichtern den Start.

www.robpapen.com **Prämien-ID:** F1503

ohne Zuzahlung

$199 GESPART



REALITONE
HIP HOP CREATOR

Dieses Instrument für den freien Kontakt Player bringt alles mit, was du für die Produktion von modernem und Old-School-Hip-Hop brauchst. Es wartet einerseits mit Hunderten inspirierender Loops und andererseits mit einem großen Fundus stilsicherer Samples auf, inklusive Drums, Bass- und Instrumentenklängen und sogar Vocals.

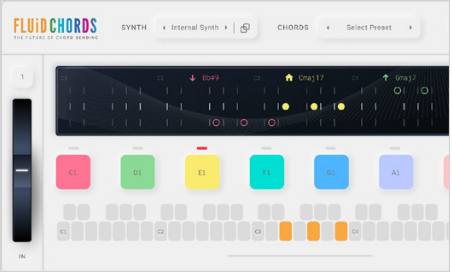
www.realitone.com **Prämien-ID:** F1512

ohne Zuzahlung

* Nur solange der Vorrat reicht. Falls Software-Paket: Auslieferung als Download mit Seriennummer.

Neue Synths & Software

von Mario Schumacher



Pitch Innovations

Fluid Chords

Klar, mit Pitch-Bending lassen sich monophone Lead-Melodien expressiver gestalten und auch bei Akkorden kann es toll klingen, wenn du die Tonhöhe um eine Oktave nach oben oder unten gleiten lässt. Aber so richtig cool wäre doch ein Bending von einer einzelnen Note zu einem Akkord oder von einem Chord zu einem anderen, oder? Genau das möchte Fluid Chords ermöglichen. Dazu benötigst du einen MPE-fähigen Klangerzeuger wie Arturias V9 Collection, Xfer Serum, u-he HIVE 2, Synapse Audio Obsession oder den freien Surge XT. Das Tool lässt sich in deiner DAW nutzen oder Standalone betreiben, ein MPE-fähiger Synth wird direkt aus dem Plug-in geladen. In Fluid Chords kannst du mittels MIDI Learn acht Akkorde speichern, zwischen denen sich Bends erzeugen lassen. Die Akkordnamen werden dabei angezeigt und die Tonhöhenbeugung ansprechend visualisiert. Alternativ kannst du auch einen Akkord in Echtzeit spielen und diesen mit dem Sustain-Pedal (oder dem Pitch-Rad) halten. Dann spielst du den Akkord, in den du den ersten verwandeln willst und betätigst das Pitch-Rad für eine fließende Tonhöhenbeugung.

Fazit

Du hast schon oft von den musikalischen Ausdrucksmöglichkeiten von MPE-fähigen Keyboards geträumt, hattest aber nie das nötige Kleingeld übrig? Fluid Chords macht das gute alte Pitch-Rad zu einer mächtigen Spielhilfe für eindrucksvolle Bendings, die sonst MPE-Controller erfordern. So kannst du in Echtzeit von Dreiklängen zu komplexen Voicings überblenden, deine Akkordfolgen mit fließenden Bends aufpeppen oder originelle Pitch-Effekte wie Akkord-Riser erstellen. Ein innovatives Kreativwerkzeug, das deinen Progressionen zu mehr Expressivität verhilft.

Entwickler: Pitch Innovations
Web: pitchinnovations.com | pluginboutique.com
Preis: 75 US-Dollar
Format: VST3, AU, Standalone

Bewertung: ■■■■■□

UVI

Percussion Factory

Klar, es gibt bereits ein riesiges Angebot an Sample-Librarys mit Percussion-Instrumenten. Diese können mit einem hohen Realismus punkten, aber es ist recht aufwendig, damit authentische Rhythmen zu erstellen. Das Arbeiten mit fertigen Percussion-Loops ist da wesentlich einfacher, wenn du deine Produktionen mit packenden Grooves verfeinern möchtest. Doch leider bieten diese nicht die kreative Freiheit virtueller Instrumenten. Mit Percussion Factory für die kostenfrei erhältliche UVI Workstation sowie den leistungsfähigen Sampler Falcon möchte UVI das Beste beider Welten bieten.

Das Herz von Percussion Factory ist eine Engine mit acht Sample-Parts. Jeder davon besitzt einen eigenen Sequenzer. Die 556 Presets sind ein super Start, um schnell eine mitreißende rhythmische Begleitung für einen Song zu finden. Hier finden sich authentische Rhythmen regionaler Percussion-Ensembles, aber auch Grooves mit stark modifizierten Sounds. Besonders gefallen haben uns die Grooves, in denen tonale Elemente zum Einsatz kommen. Wenn du möchtest, kannst du mit dem Sample-Instrument auch ganz eigene Grooves erstellen. Die Klangbibliothek rekrutiert sich aus 1014 Percussion-Sounds aus aller Welt, unterteilt in Kategorien wie Hand Drums, Shaken, Metal, Friction und Wood. Dabei ist eine große Auswahl an Percussion-Instrumente aus Afrika, Indien, dem Nahen Osten, Nord- und Südamerika sowie der Karibik vertreten. Toll ist auch die Möglichkeit, per Drag & Drop eigene Samples zu importieren.

Dass man die Sounds anpassen kann, ist natürlich Ehrensache! So kannst du in dem Sound-Editor für jeden Part du Klangparameter wie die Tonhöhe, das Multimode-Filter sowie die Filter- und Lautstärkehüllkurve justieren. Jeder Part besitzt eine eigene Effektsektion mit Crusher, Flanger, Frequency Shifter und Equalizer. Darüber hinaus gibt es die Send-Effekte Reverb und Delay und die globalen Effekte Drive, Maximizer und Equalizer. Dank der individuellen Ausgänge kannst du die Parts auch mit verschiedenen Effektketten in deiner DAW bearbeiten. Auch bei dem Step-Sequenzer ist eine super Balance zwischen Flexibilität und einfacher Bedienbarkeit gelungen. Dank der einstellbaren Sequenzlänge pro Part sind auch Polyrhythmen möglich und eine Swing-Funktion darf ebenso wenig fehlen. Mithilfe von Key-Switches kannst du nicht nur die komplette Sequenz, sondern auch die Rhythmen der acht Parts oder die verwendeten Sounds triggern. Und wenn dir der erstellte Groove zusagt, kannst du ihn auch per Drag & Drop in deine DAW ziehen und dort editieren oder für andere Instrumente nutzen.

Die Instrumente bieten zwar nicht mit der Detailtiefe spezialisierter Sample-Librarys, klingen aber dennoch sehr dynamisch und expressiv. Schade nur, dass man sie nicht frei spielen kann. Wir hätten uns ferner eine Möglichkeit gewünscht, neben der Dynamik auch die Komplexität der Pattern zu steuern, wie man es z. B. von Steinberg Groove Agent und Toontrack Ezdrummer 3 kennt. Ein echtes Highlight sind hingegen die intelligenten Zufallsfunktionen für das ganze Preset sowie einzelne Sequenzen oder Sounds. Die Ergebnisse klingen dabei stets musikalisch. Klasse! Da wäre es natürlich super, wenn man Sound und Sequenz während einer Performance beeinflussen könnte. Dies ist mithilfe von 6 Makroreglern möglich. Der Intensity-Regler steuert die Anschlagstärke und auch die Step-Anzahl und der Swing-Faktor sind während der laufenden Wiedergabe regelbar. Ebenso lassen sich die einzelnen Instrumente stumm oder solo schalten.

Fazit

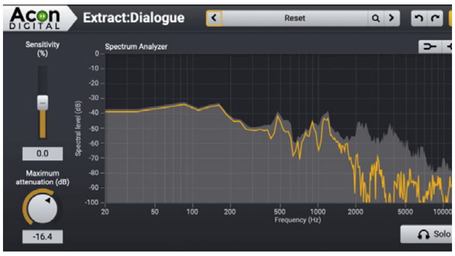
Mit Percussion Factory ist UVI ein bemerkenswertes Instrument für packende Grooves gelungen. Im Fokus stehen dabei zwar traditionelle Percussionklänge, durch das Einbinden eigener Samples sind aber auch originelle Hybrid-Grooves eine leichte Übung. Ob du die unheimlich lebendigen und vielschichtigen Rhythmen der Library nutzen oder eigene Grooves erstellen möchtest: Das Sample-Instrument überzeugt als wunderbarer musikalischer Ideen- und Taktgeber für alle erdenklichen Stilrichtungen. Die Bedienung fällt dabei sehr intuitiv aus und auch die tollen Zufallsfunktionen sorgen für lang anhaltende Inspiration.

Entwickler: UVI
Web: www.uvi.net
Preis: 149 Euro
Format: UVI Workstation ab 3.1.11 oder Falcon ab 2.8.5

Bewertung: ■■■■■◧

Neue Effekt-Plug-ins

von Mario Schumacher



Acon Digital
Extract: Dialogue

Sei es bei Podcasts, Dialogen für Film und Video, Voice-Messages oder Sprach-Samples: Hintergrundgeräusche wie Wind, Rauschen, Brummen, Klicks und Knacksern können einem echt den Spaß verderben. Versucht man diese mit Equalizern zu reduzieren, klingen die Signale schnell dumpf und weniger verständlich. Die Ergebnisse einer Bearbeitung mit einem Noise-Gate hängen hingegen stark vom Signal ab und v. a. das Entfernen dynamischer Geräusche ist schwierig. Extract: Dialogue von Acon Digital verspricht Abhilfe: Dazu wurden Tausende hochqualitativer Sprachaufnahmen sowie Aufnahmen mit Störgeräuschen analysiert. Durch dieses Deep Learning kann die künstliche Intelligenz zwischen Sprache und Geräuschen unterscheiden.

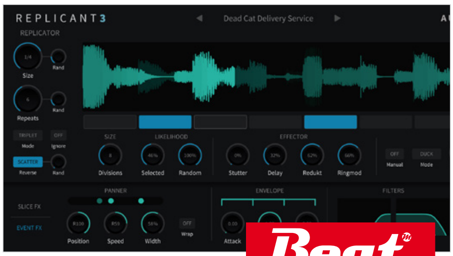
Der Algorithmus des Plug-ins arbeitet in Echtzeit, wobei du das Geräusch auch solo abhören kannst. Neben der Empfindlichkeit der Erkennung kannst du einstellen, wie stark die Geräusche gedämpft werden sollen. Außerdem lässt sich die Empfindlichkeit in bis zu drei Bändern frequenzabhängig bestimmen. Zusätzlich werden mittels künstlicher Intelligenz Phasenverzerrungen und Interferenzen zwischen gesprochenen Worten und den Störgeräuschen korrigiert.

Fazit

Extract:Dialogue punktet als leistungsfähiges Werkzeug, um Hintergrund- und Störgeräusche in Sprachaufnahmen zu reduzieren oder ganz zu entfernen. Mit wenigen Mausklicks kannst du Sprachaufnahmen zu mehr Klarheit und einem professionellen Sound verhelfen und das ohne lästige Artefakte. Das Plug-in ist dabei intuitiv zu bedienen und erfreulich Ressourcen schonend. Für einen hohen Bedienkomfort sorgen eine skalierbare GUI sowie Undo/Redo- und A/B-Vergleichsfunktionen.

Entwickler: Acon Digital
Web: www.acondigital.com
Preis: 100 Euro
Format: VST2, VST3, AU, AAX

Bewertung: ■■■■■□



Beat MUST-HAVE 07/2023

Audio Damage
Replicant 3

Bereits in Version 1 aus dem Jahr 2007 war Replicant einer unserer bevorzugten Klangschredder, um unschuldige Loops in Echtzeit zu remixen. Für Version 3 hat Audio Damage dem Plug-in nicht nur eine schicke und zeitgemäße neue GUI verpasst, sondern auch den Code neu geschrieben. Die Grundidee ist gleich geblieben: Replicant kombiniert Beat-Slicing sowie Delay-, Repeater- und Stottereffekte auf originelle Weise. Mit dem Step-Sequenzer kannst du rhythmische Patterns erzeugen, wobei sich einstellen lässt, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein Step getriggert wird.

Du hast dabei volle Kontrolle über die Länge des wiederholten Audiosegments, die Anzahl der Wiederholungen und die Abspielrichtung. So lassen sich auch rhythmische Reverse-Effekte erzeugen. Darüber hinaus wartet der Replikant mit Delay-, Filter, Stutter-, Ring-Mod-Effekten auf, ebenso wie Bit- und Sampleratenreduktion sowie einem Stereo-Panner. Toll ist zudem die Möglichkeit, Trigger auch über MIDI auszulösen. So kannst du im Nu coole Buildup-Effekte für den Club erstellen. Und wenn du von den Zufallsfunktionen Gebrauch machst, sind kreative Happy Accidents garantiert!

Fazit

Klar kannst du mit Replikant auch eine Delay-, Panorama- oder Filter-Effekte erzeugen oder Sounds auf dezente Weise rhythmisieren. Aber das wäre in etwa so, wie wenn du mit der USS Enterprise nach Mallorca in den Urlaub fliegst. Denn futuristische Glitch-Texturen, irrwitzige Loop- und Stotter-Orgien und abgedrehte Lo-Fi-Experimente sind die wahre Stärke des Plug-ins. Dabei ist es immer wieder erstaunlich, wie viel Spaß es macht, Drums, Synth-Sounds, Vocals oder Instrumente richtig durch die Klangmangel zu drehen!

Entwickler: Audio Damage
Web: www.audiodamage.com
Preis: 69 US-Dollar
Format: VST3, AU, AAX, CLAP

Bewertung: ■■■■■■

LiquidSonics
HD Cart

Mit HD Cart bietet Reverb-Spezialist LiquidSonics einen Hallprozessor an, für den das legendäre Lexicon 480L Pate stand. Mit dem HD-Cartridge bot das Hallgerät von 1986 sogar Quadrofonie und 5.1-Surround-Unterstützung. Die Software-Emulation baut diese Stärke aus und beherrscht sogar 7.1.-Surround sowie 9.1.6 für Dolby Atmos.

Wie bei seinem Hardware-Vorbild lassen sich bei HD Cart die Erstreflexionen und die Hallfahne flexibel formen. Die Einstelloptionen sind auf mehrere Unterseiten der edlen Bedienoberfläche verteilt. Die Bandbreite der inspirierenden Presets reicht dabei von kleinen Räumen bis hin zu riesigen Sälen. Das Pre-Delay lässt sich Hosttempo synchronisieren. Eine Spezialität des Lexicon 480L sind die Parameter Spin und Wander, die durch Modulation besonders lebendige Halleffekte ermöglichen. Selbstverständlich werden auch diese akribisch nachgebildet, zusätzlich gibt es einen gut klingenden Choruseffekt. Ein Glanzlicht ist ferner das Dynamics-Modul mit Ducker, Gate und Kompressor, mit dem pumpende Hallfahnen, Gated Reverbs und viele andere kreative Effekte ein Kinderspiel sind. Zur Klangveredelung ist überdies eine EQ-Sektion an Bord.

Fazit

Lexicon-Halleffekte sind für ihren dichten, üppigen und sehr musikalischen Klangcharakter bekannt und diesen fängt HD Cart sehr überzeugend ein. Das Plug-in bietet dieselben umfangreichen Einstellmöglichkeiten des Originals, zeigt sich aber wesentlich komfortabler bedienbar als sein Hardware-Vorbild. Mit den integrierten Dynamics-Effekten sowie dem sehr lebendigen Chorus eignet sich HD Cart auch bestens für ausgefallene Halleffekte und das Sounddesign.

Entwickler: LiquidSonics
Web: www.liquidsonics.com
Preis: 199 US-Dollar
Format: VST3, AU, AAX

Bewertung: ■■■■■▌

Neue Freeware-Plug-ins

von Jan Wilking

Cinematique
Colors Free

Cinematique hat mit der Colors-Serie fünf hochwertige Sample-basierte Instrumente im Programm, die aktuell in NI Kontakt und teilweise auch in Steinberg Halion laufen. Colors Free ist die kostenlose Variante und enthält Sounds aller fünf kommerziellen Instrumente. Kontakt-Nutzer benötigen die Vollversion, im Kontakt-Player läuft Colors Free leider nicht. Alternative ist die Steinberg-Variante, die auch im kostenlosen Halion Sonic 7 funktioniert.

Auf den ersten Blick sieht Colors Free wie ein simpler Preset-Player aus, auf der Startseite gibt es lediglich einige farbige Quadrate zum Anwählen verschiedener Presets. Beim Durchhören kann man aber schon das Potenzial der Colors-Serie erahnen, die Sounds sind durchgängig von hervorragender Qualität. Charaktervolle LoFi-Sounds wechseln sich mit atmosphärischen Klängen und wunderschönen Pads ab. Auf der zweiten Seite sind dann umfangreiche Anpassungen möglich. Jedes Preset besteht aus bis zu vier Klangquellen, für die du individuell zwischen verschiedenen Multisamples auswählen und überblenden kannst. Hinzu kommen Filter, Arpeggiator und diverse Modulationsoptionen, ebenfalls für jeden Part einzeln anpassbar. Ein Random-Generator für neue zufällige Kombinationen sorgt für Inspiration und eine Mastering-Sektion mit hochwertigen Effekten rundet den Klang ab.

Fazit

Mit Colors Free erhältst du einige der hochwertigen Multisamples aus der Colors-Serie von Cinematique für lau. Zwar erscheint die Auswahl zunächst recht klein, allerdings ermöglichen die umfangreichen Kombinations- und Modulationsoptionen auch jede Menge eigenständige Sounds vor allem im Ambient- und LoFi-Bereich.

Entwickler: Cinematique Instruments
Web: cinematique-instruments.com
Preis: Freeware
Format: VST, VST3, AU, AAX

Bewertung:

Beat
MUST-HAVE
07/2023

Togu Audio Line
TAL-Vocoder 3.0

TAL-Vocoder ist vor gut 15 Jahren erschienen und wird auch heute noch in steter Regelmäßigkeit mit Updates versehen. So werden neben VST, AU und AAX auch VST3 und sogar CLAP unterstützt, aber auch Linux-Nutzer bleiben nicht außen vor. In Version 3 gibt es neben kleineren Verbesserungen und Bug-Fixes auch interessante Erweiterungen des Funktionsumfangs. Die Sidechain-Option ist flexibler geworden, das hierüber eingehende Signal kann jetzt als Carrier oder Modulator genutzt werden. Praktisch sind dabei die neuen Anzeigen und Pegelregler für die eingehenden Audiosignale. So kannst du direkt überprüfen, ob das Routing korrekt eingestellt ist und bei Bedarf Anpassungen der Lautstärken vornehmen. Zudem ist die Oberfläche jetzt frei skalierbar und damit auch auf modernen Monitoren mit hoher Auflösung ohne Lupe nutzbar, und Presets lassen sich über den neuen Browser speichern und abrufen.

Der TAL-Vocoder orientiert sich klanglich und optisch an einem klassischen Hardware-Vocoder aus den 80ern, dem Roland SVC-350. Im linken Bereich befindet sich die polyphone Klangerzeugung mit Rechteck, Sägezahn, Suboszillator und Rauschgenerator. Im rechten Bereich kannst du die 11 Frequenzbänder einzeln bearbeiten. Ein zuschaltbarer Chorus sorgt für einen breiteren Sound.

Fazit

TAL-Vocoder 3.0 ist ein übersichtlich aufgebautes, leicht bedienbares und klanglich überzeugendes Effekt-Plug-in. Es reproduziert alle klassischen Vocoder-Effekte und eignet sich zur Bearbeitung von Stimmen, kann aus Drumloops rhythmische Flächen zaubern und ist dank des erweiterten Sidechain-Eingangs und der skalierbaren GUI jetzt noch flexibler.

Entwickler: Togu Audio Line
Web: www.tal-software.com
Preis: Freeware
Format: VST, VST3, AU, AAX, Clap

Bewertung:

Wavesfactory
Flash

Wavesfactory haben mit Trackspacer, Cassette, Spectre oder Echo Cat einige sehr überzeugende und beliebte Plug-ins auf dem Markt. Umso mehr freut man sich dann, wenn ein solch renommierter Entwickler eine neue Freeware präsentiert.

Flash ist ein Transienten-Designer, also ein in der Freeware-Welt eher selten zu findender Effekt. Die schick designte Oberfläche bietet die Regler Attack und Sustain. Hiermit kannst du das Ein- und Ausklingverhalten des eingehenden Audiosignals positiv oder negativ beeinflussen. Wenn du zum Beispiel eine knackige Snare mit viel Hall durch den Effekt schickst, kannst du mit negativen Attack-Werten den Anfang des Sounds weicher machen oder mit positiven Werten den harten Anschlag noch betonen. Sustain dagegen verkürzt oder verlängert bzw. betont den Nachhall. Besonders spannend ist dies in Kombination mit der getrennten Bearbeitung von Mitten und Seiten. Bearbeitest du in unserem Beispiel nur die Mitten des Stereosignals mit positivem Attack und negativem Sustain, knallt die Snare kurz und trocken in der Mitte, während links und rechts im Raum weiterhin der Nachhall zu hören ist. Zwischen der Bearbeitung von Mitten und/oder Seiten kannst du stufenlos überblenden, dank Mix-Regler ist auch Parallel-Processing möglich. Ein Clip-Taster verhindert auf Wunsch Übersteuerungen bei zu kräftig betonten Transienten, ein VU-Meter unterstützt dich visuell.

Fazit

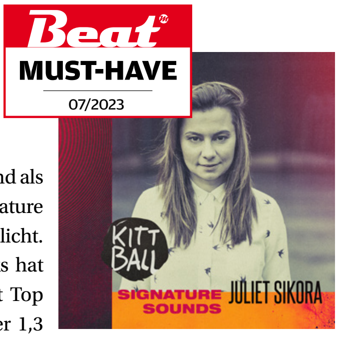
Flash ist ein schick designter und klanglich überzeugender Transienten-Designer. Hervorzuheben ist vor allem die getrennte Mitten-Seiten-Bearbeitung, die Flash zu einem flexiblen Tool sowohl für subtile Anpassungen als auch drastischere Klangeingriffe macht.

Entwickler: Wavesfactory
Web: www.wavesfactory.com
Preis: Freeware
Format: VST, VST3, AU, AAX

Bewertung:

Neue Sounds & Samples

von Phillipp Sterczewski



Juliet Sikora
Signature Sounds

Nach über zwei Jahrzehnten im Studio und als DJane hat Juliet Sikora mit Kittballs Signature Sounds ihr erstes Samplepack veröffentlicht. Mit der Qualität ihrer Tech Housetracks hat sie es bereits mehrfach in die Beatport Top 10 geschafft. Das wird auch in den über 1,3 GB an Loops deutlich, die in Bässe (25), Drum Stems (66), Chopped Vocals (9), Percussions (10), Music (10) und Background Effekte (10) einsortiert wurden. Ein weiterer Bestandteil sind vier Construction Kits.
Die Drums sind druckvoll, solide, gelegentlich auch etwas „dirty“ und alternativ auch ohne Kickdrums. Auf Effekthascherei wird zum Glück verzichtet. Die Bässe der Kittball-Teilhaberin sind etwas zu sublastig und leise geraten. Spannende Texturen und Soundlandschaften verbergen sich in den Background Effekten.

Fazit

Signature Sounds definiert den Klang des künstlerischen Schaffens von Juliet Sikora mit tanzbaren, entspannten Tech House Grooves vom Feinsten. Unbedingt reinhören!!

Entwickler: Kittball Records
Web: kittball.com
Preis: 22,90 Euro
Format: WAV

Bewertung: ■■■■■■

Apex Audio
Autonomy XXXL Bundle

Ein umfangreiches Toolkit für Beatmaker, Rapper und Trap- und Hip-Hop-Produzenten liefert das dreiteilige Bundle Autonomy XXXL Bundle von Apex Audio. Mehr als 1300 WAV-Samples und Loops sind in den 2,4 GB enthalten, darunter Drums & Percussions (509), Synthesizer (292), SFX (14), Melodien (123) und Bass- und 808-Loops (130). Die 261 One-Shots gibt es separat dazu. Die Bassdrums haben einen voluminösen „Bauch“, drücken schön und kommen wie auch die Drumloops ohne Effekte aus. Etwas mystische Pitched Percussions, angenehme Orgeln, entspannte Flöten und Bässe, die teils übersättigt sind umrahmen das rhythmische Konstrukt. Die glockenartigen Pluck-Sequenzen und vereinzelten Orgeln und Rhodes-Sequenzen lassen sich gut in ein Arrangement einfügen.

Fazit

Die Drum-Loops überzeugen konstant durch Variation und Vielfältigkeit und geben einem Trap- und Hip-Hop-Song die nötige Durchschlagskraft. Der klassische 808-Sound ist ohnehin unverzichtbar.

Entwickler: Apex Audio
Web: producerspot.com
Preis: 44,95 Euro
Format: WAV

Bewertung: ■■■■■◧

5Pin Media
Killa House & Bass

Energetisch treibende Sounds gibt es im 1,2 GB großen Soundarchiv Killa House & Bass von 5Pin Media. Neben 195 Loops und 167 Oneshots wurde hier auch eifrig an Multisamples Presets (21) und MIDI-Files (50) geschraubt. Als Übungsvorlage für einen Bass House-Song gibt es noch ein vollständiges Ableton Live Projekt dazu. Die Loops umfassen Bässe, Schlagzeugelemente, Vocals, Synthesizer und Soundeffekte. Unter den Loops gibt es 23 Combi-Mixe als Construction-Kits, nur leider auf acht oder 16 Takte beschränkt. Die Drums sind wenig innovativ, aber funktional. Die Leads sind knarzig und electrolastig, während die gezupften Synthbässe durch ihren rauen Charakter gefallen. Von den Vocals sind nur kurze Sprachfetzen zu erwarten. Die sirenenartigen Soundeffekte fügen sich genretypisch gut ein.

Fazit

Für Liebhaber von groovigem Bass House liefert diese Kollektion eine gute Grundausstattung. Das Ableton Live-Projekt ist ein zusätzlicher Kaufanreiz.

Entwickler: 5Pin Media
Web: loopmasters.com
Preis: 22,81 Euro
Format: WAV, MIDI, Kontakt 3+, Ableton Live

Bewertung: ■■■■■□

Ueberschall
Slow Beats

Feine Chillout- und Loungeklänge beschert uns das 4,4 GB große Soundpaket Slow Beats von Ueberschall. Die Auswahl mit 835 Loops & Phrasen und 45 Construction-Kits ist enorm. Bei den Drums gibt es individuelle Loops für Kick, Snare, Hihat, Becken und Percussion Sie sind angenehm, aber nicht zwingend auf Lautheit gepresst und haben teils auch den Lo-Fi Charakter in sich. Mit der Begleitung von E-Piano-Akkorden oder auch von Bläsern ist das sehr harmonisch. Das warme Knistern von Vinyl im Hintergrund, umspielt von sanften Gitarrenakkorden, bringt den Downtempo-Vibe noch mehr zum Ausdruck. Für die Samples im hauseigenen Elastik-Player wurden zwei E-Gitarren und ein akustischer Bass aufgenommen. Zusätzlich gibt es für eigene Jam-Sessions eine PDF-Datei mit allen Akkordfolgen, um z.B. Begleitinstrumente hinzuzufügen.

Fazit

Dank flexibler Elastik-Engine eignet sich Slow Beats nicht nur für Downtempo,, sondern auch für Hip-Hop und Pop. Inspirationen gibt es massenhaft!

Entwickler: Apex Audio
Web: ueberschall.com
Preis: 49 Euro
Format: Elastik

Bewertung: ■■■■■■

10 Patches
in den Heft-Downloads:
siehe Seite 9.

Patches of the month

10 frische Presets für FabFilter Twin 3

Twin 3 macht eine erstaunliche virtuell-analoge Klanggewalt einfach bedienbar. Dank bis zu vier leistungsfähiger Oszillatoren, vier flexiblen Filtern und einer mächtigen Modulationssektion bietet er eine erstaunliche Bandbreite zwischen modernen Sounds und Vintage-Klängen. Das demonstrieren auch unsere 10 Presets für Genres wie Acid-Techno, Trance, House und EDM, die wir mit Twin 3 geschraubt haben.

von Mario Schumacher

www.fabfilter.com

Kickstart Your Song!

Wie der Preset-Name schon suggeriert, eignet sich diese vielschichtige Sequenz bestens, um einen Song zu starten. Bei diesem Patch besitzt jeder Oszillator sein eigenes Filter. Oszillator 1 und 3 erzeugen eine einfache Bassline mit Betonung des Offbeat, während Oszillator 2 mit Filter 2 eine Sample-&-Hold-Sequenz liefert. Der vierte Oszillator ist eine Quint höher gestimmt und steuert damit eine einfache Lead-Stimme bei. Durch die Modulation der Filterfrequenzen mit den **XLFOs** klingt der Sound rhythmisch sehr interessant.

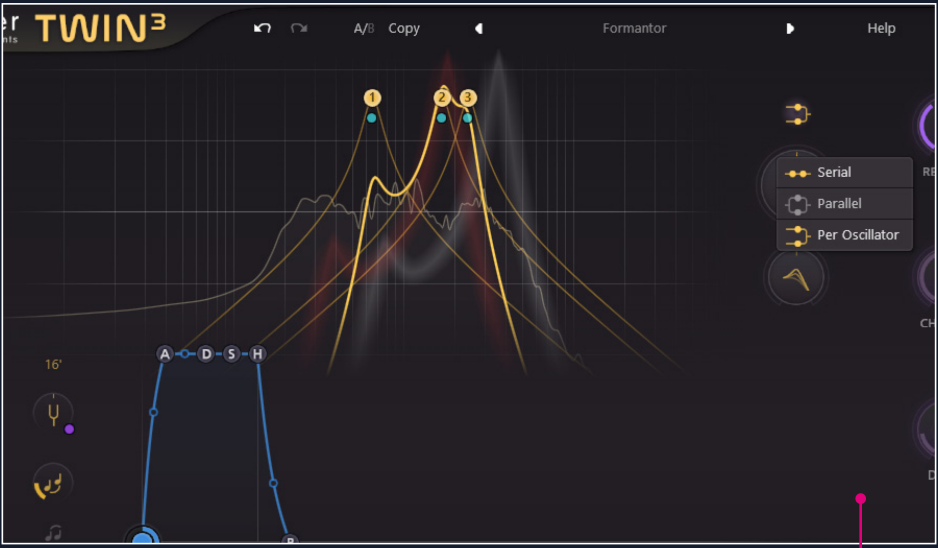
Aggressive Acid-Lines

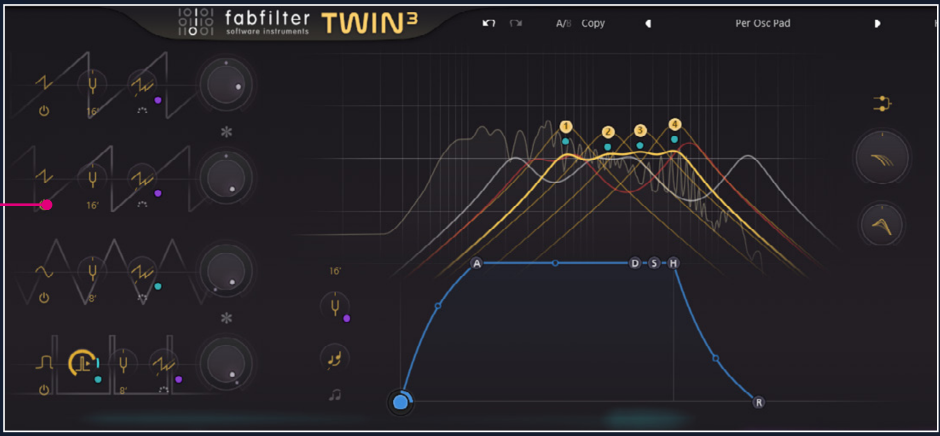
Auch aggressive Acid-Sequenzen beherrscht Twin 3 mühelos, wie das Preset „Acid Rain Dance“ zeigt. Das Filter sorgt mit dem Modus **Extreme** für den gewünschten bissigen Sound. Die Filterfrequenz und der **Osc-1-Sync**-Wert werden von einem XLFO beeinflusst, woraus die Acid-typischen Filtermodulationen resultieren. **XLFO 1** erzeugt die Sequenz. Aktiviere dazu die **Snap**-Funktion des **XLFO** und stelle die Steps

auf die gewünschten Notenwerte. Experimentiere auch einmal mit dem **Glide**-Wert der einzelnen Steps. Tipp: Mit dem Modulationsrad und Aftertouch kannst du coole Klangvariationen erzielen.

Wave Sequencing lässt grüßen!

Der Wiedergabemodus **Per Oscillator** ist ein Geheimtipp für abwechslungsreiche Sounds, die an Wave Sequencing erinnern können. In diesem Modus wird jede neue Note dem nächsten Oszillator zugewiesen. Bei unserem Sound „Per Osc Pad“ haben wir für die Oszillatoren unterschiedliche Wellenformen eingestellt, wobei verschiedene Oszillatorparameter moduliert werden. Die Oszillatorsignale werden individuell durch vier Bandpassfilter mit verschiedenen Frequenzen bearbeitet. Durch die Modulation der Frequenzen und Panoramapositionen der Filter klingt das Pad sehr lebendig.





Coole Vokal-Sounds

Auch wenn Twin 3 kein eigenes Formantfilter gibt, lassen sich dem Synthesizer dennoch vokalartige Klänge entlocken, wie das Patch „Formantor“ demonstriert. Dazu haben wir drei Filter in Reihe geschaltet. Füttere diese mit obertonreichen Wellenformen wie Sägezahn oder Rechteck. Für den Vokal A haben wir die Filterfrequenzen 660, 1700 und 2400 eingestellt. Diese werden durch **XLFO1** rhythmisch moduliert, wodurch zwischen den Vokalen A und I überblendet wird.

Bells from Space

Bei unserem Preset „Liquid Space“ nutzen wir ebenfalls den **Per-Oscillator**-Filtermodus. Oszillator 1 erzeugt mit der Sinuswellenform einen glockigen Sound, unterstützt von Oszillator 4 mit Sägezahnwellenform. Durch Modulation des **Osc-Level**-Werts rhythmisieren wir die Oszillatorsignale und Oszillator 2 und 3 steuern klangliche Akzente bei. Ganz wichtig für den abwechslungsreichen und sphärischen Sound sind **Reverb, Chorus** und **Phaser**. Aftertouch beeinflusst dabei den **Filter Freq Offset**, wodurch der Klang obertonreicher und strahlender wird.

WEITERE PATCH-HIGHLIGHTS

A Little Bit Of Pluck
Ob House, EDM oder Techno: Dieser Pluck-Sound spendiert deinem Track im Nu einen coolen Groove im Achtel-Rhythmus.

Connect Four+Arp
Diese synkopierte Sequenz kommt besonders gut, wenn du sie mit einem straighten, tanzbaren Beat kombinierst. Spiele dabei eine 1/8- oder 1/16-Linie oder aktiviere den Arpeggiator.

EDM Must-have
Mit diesem einfachen, aber sehr effektiven Klang kannst du entweder monophone Melodien oder einfache Intervalle spielen. Das Modulationsrad dosiert die Vibratointensität.

Old School Strings
Ein wunderbar üppiger String-Sound, der sich super in Synthwave, klassischer elektronischer Musik oder Trance macht.
Mit dem Modulationsrad sorgst du für ein fetteres Fundament.

Super Sawrio
Chords für Trance oder EDM gefällig? Mit diesem Supersaw-Sound füllst du garantiert jeden Floor! Spiele mit der rechten Hand Chords und mit der linken das Modulationsrad.

Zampler-Plug-in, Soundset, Audiodemo und MIDI-Daten: Download siehe Seite 9

Zampler & MPC Expansion: Analog Future

Progressive House à la Deadmau5

Schon mal ein Studiovideo von Deadmau5 gesehen? Der EDM-Superstar hat alles an feinsten Synths, Modular-Gear und Plug-ins, was man sich wünschen kann. Wichtig für seinen Trademark-Sound sind seine bissigen analogen Synth-Klänge und genau diese bietet auch unsere neues Soundset Analog Future in Hülle und Fülle. Grund genug, damit einen Progressive-House-Track im Stil von Deadmau5 zu basteln! von Mario Schumacher

Fakten

Analog Future für Zampler:

- ▲ 2,5 GB Soundbank mit 128 Patches
- ▲ 37 Bässe
- ▲ 27 Leads, 13 Synths, 9 Keys
- ▲ 16 Pads
- ▲ 18 Beats und Drums, 8 Effekte
- ▲ Kompatibel mit UVI Falcon, NI Kontakt, Steinberg HALion und allen Samplern, die SFZ-Dateien laden können

Analog Future für Akai MPCs:

- ▲ 1,3 GB Expansion mit 128 Patches
- ▲ 37 Bässe
- ▲ 27 Leads, 13 Synths, 9 Keys
- ▲ 16 Pads
- ▲ 18 Beats und Drums, 8 Effekte
- ▲ Kompatibel mit Akai MPC One, X, Live, Live mkII, Force, Studio, Touch, Renaissance, Key 61, MPC Software & MPC Beats

128 BÄSSE, LEADS & PADS FÜR SYNTHWAVE, CHILL & TECHNO

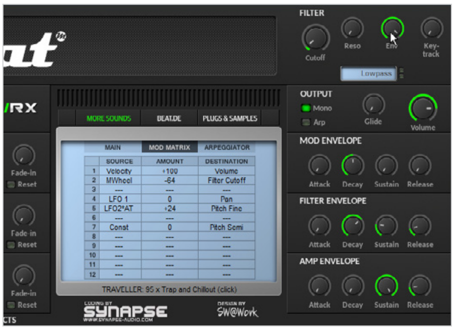
Analog-Synths sind leider geil, da führt kein Weg dran vorbei. Aber wie würde ein perfekter Kandidat klingen? Vermutlich rauschfrei, stimmstabil und vor allem: inspirierend. Na dann, Glückwunsch! Denn mit Analog Future für Zampler & MPCs kriegst du genau das: 112 unfrisierte, aber grundfette Bässe, Leads und Pads von Legenden wie Analogue Solutions Semblance, Dreadbox Murmux, Korg MS-10 und Yamaha CS-40. Plus 16 Bonus-Loops vom DSI Tempest. Halleluja! **www.zamplersounds.com**

1 Geradliniger Beat

Als Erstes legen wir ein neues DAW-Projekt mit einem stiltypischen Tempo von 127 BPM an. Das Beat-Fundament konstruieren wir aus Samples aus der LoopCloud [1] und UJAM Beatmaker Hype [2]. Jetzt stellen wir dem Beat einen Bass zur Seite. Lade dazu Zampler//RX und klicke danach auf **Load Bank**. Wähle dann die Datei „Zampler Analog Future.fxb“ aus.

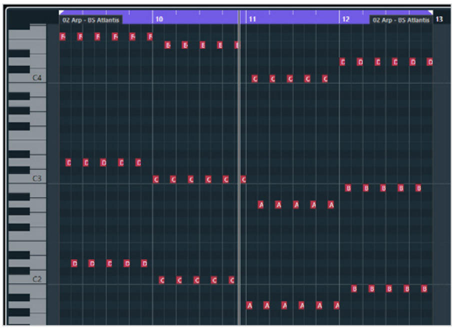
2 Offbeat-Bass

Lade anschließend das Preset **007: BS Bassive**. Bei diesem beeinflusst die Anschlagsstärke die Lautstärke. Bei der gezeigten Sequenz wird jede zweite Achtelzählzeit betont. Diesen Effekt verstärken wir noch mit dem Plug-in Nicky Romero Kickstart 2 [3], das wir als Insert-Effekt laden. Ganz typisch für Deadmau5 sind seine hypnotischen Sequenzen.



3 Pluck-Sound

Um eine solche Sequenz zu erzeugen, laden wir eine weitere Zampler-Instanz mit dem Preset **006: BS Atlantis**, das wir nun in einen Pluck-Sound verwandeln. Deaktiviere den **Delay**-Effekt und justiere die Filtereinstellungen und die zugehörige Hüllkurve wie gezeigt. Anschließend passen wir die Zeilen 2 und 3 in der Modulationsmatrix wie auf dem Bild an.



4 Hypnotische Sequenz

Mit dem Modulationsrad kannst du das Filter nun schließen. Als Nächstes spendieren wir dem Sound mit NI Raum [4] einen dichten Halleffekt. Die abgebildete Sequenz basiert auf den Akkorden d-Moll, C-Dur, a-Moll, G-Dur, aus denen wir ein Arpeggio über drei Oktaven erstellen. Für melodische Akzente zweckentfremden wir auch das Preset **033: BS Vanilla Sky**.

5 Lead-Unterstützung

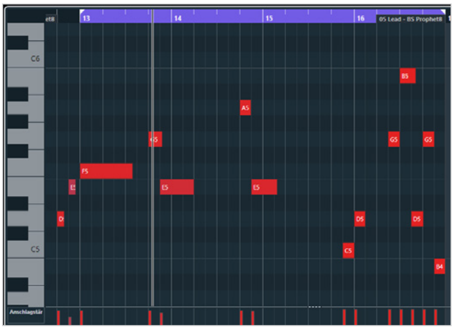
Wir nutzen diesen Bass als atmosphärischen Lead-Sound, indem wir ihn mit den Insert-Effekten Native Instruments Replika XT [4] sowie Eventide Blackhole [5] versehen. Der Klang spielt zu Beginn jedes Takts die höchste Note des Arpeggios. Noch mehr Atmosphäre gefällig? Dafür bieten sich die Pads von Analog Future wie beispielsweise **083 PD Old Strings** an.

6 Moderner Sound

Um diesem Klang einen modernen Sound aufzuprägen, jagen wir ihn durch das Multieffekt-Plug-in DS Audio Tantra 2 [6] mit dem Preset **PAD Venus**. Auch hier sorgt Nicky Romero Kickstart 2 für einen pumpenden Rhythmus und NI Raum für einen atmosphärischen Klang. Das Pad spielt die Akkordfolge, die wir als Grundlage für das Arpeggio verwendet haben.

7 Hookline

Wie wäre es nun mit einer kleinen Hookline? Dazu rekrutieren wir das Preset **028: BS Prophet8**. Wie auch einige andere Bässe des Soundsets eignet sich dieser in den höheren Lagen als Pluck- oder Lead-Klang. Wir deaktiveren den **Mono**-Modus. Die Plug-ins UJAM Finisher FLUXX [7] sowie NI Replika XT und Raum steuern schimmernde Echos und luftigen Hall bei.



8 Track-Struktur

Mit diesem Sound spielen wir eine einfache viertaktige Melodie ein. Jetzt haben wir schon einige coole Klang und Sequenzen am Start, auf denen wir eine Track-Struktur aufbauen können. So kannst du den Track mit dem Beat, der Bassline und dem Arpeggio starten. Erst nach einigen Takten sorgen dann die Akkordwechsel für harmonische Würze.

9 Deadmau5-Chords

Aus dem Preset **032: BS Sloppy** lässt sich ein tolle Pluck-Sound im Deadmau5-Stil zaubern. Deaktiviere dazu den **Mono**-Modus und versehe den Klang mit einer Prise Delay und Hall. Ganz typisch für Deadmau5 sind zweistimmige Sequenzen wie das gezeigte Pattern. Nun fehlt nur noch ein Bass, der die tiefen Noten der synkopierten Sequenz spielt.

[1] loopcloud.com; [2] ujam.com; [3] kickstart-plugin.com; [4] native-instruments.com; [5] eventide.com; [6] dmitrysches.com; [7] ujam.com

Test: Zoom UAC-232

Mit dem UAC-232 stellt Zoom ein USB-Audiointerface mit 32-Bit Float Audio vor. Welche Vorteile diese Technologie im Desktop-Studio bringt und weshalb das Interface keine Pegelregler benötigt, erfährst du im Test. von Jan Wilking

Features

- USB-Audiointerface
- 32-Bit Float Dual AD-Wandler
- maximal 192kHz Sample Rate
- 2 Mikrofon/Line-Eingänge)
- Control-Software (Win, Mac, iOS)
- latenzfreies Monitoring
- MIDI In / Out (5-Pol DIN)
- 2 x USB-C Port
- für Audio, MIDI, Stromversorgung

Fakten

Hersteller: Zoom
Web: zoom-europe.com
Vertrieb: Sound Service
Preis: 229 Euro

▲ 32-Bit/192 kHz
▲ hoher Dynamikumfang
▲ keine Pegelregler erforderlich
▲ einfache Bedienung
▲ transparente Preamps
▲ 2 USB-Anschlüsse
▲ schickes Design

Klang:
Verarbeitung:
Preis/Leistung:
Gesamt:

Alternativen

Tascam US-2x2HR
145 Euro
tascam.de

Motu M2
222 Euro
motu.com

SSL2+
259 Euro
solidstatelogic.com

Das Gehäuse ist nicht nur schick, sondern auch praktisch und ermöglicht auch eine vertikale Aufstellung.

UAC-232 besitzt 32-Bit Float Dual AD-Wandler mit maximal 192kHz Sample Rate und damit eine Technik, die man bisher kompakt und bezahlbar nur in Field-Recordern gefunden hat. Dort macht sie aufgrund der hohen Dynamik der eingehenden Audiosignale und Unvorhersehbarkeit von Pegelschwankungen besonders Sinn. Aber auch im Desktop-Studio, wo im Gegensatz zum professionellen Studio weder die perfekte Aufnahmetechnik noch Akustik oder hochwertige Dynamikprozessoren vor den Wandlern des Audiointerface platziert sind, kann diese Technik durchaus Vorteile bringen. Nicht zuletzt erleichtert dies die Aufnahme, da du dich komplett auf den musikalischen und kreativen Part konzentrieren kannst und dich nicht mit dem Regeln des passenden Pegels aufhalten muss.

32-Bit Float Audio

Worum geht es denn nun eigentlich bei 32-Bit Float Audio? Vereinfacht gesagt erweitert dies den Bereich, in dem du verlustfrei aufnehmen kannst. Bei einem klassischen 16-Bit und auch 24-Bit Wandler übersteuert der Wandler bei zu lautem Eingangssignal unangenehm digital. Deshalb muss man bei Instrumenten und Gesang, bei denen sich leise und laute Parts abwechseln und Pegelspitzen nicht genau vorhersehen lassen, die Dynamik mit einem Kompressor/Limiter vor dem Wandler glätten. Das lässt dann aber weniger Spielraum für die Nachbearbeitung. Oder man lässt ausreichend Headroom nach oben, nutzt dann aber die klanglichen Möglichkeiten des Wandlers nicht voll aus und erhöht bei der notwendigen späteren Pegelanhebung auch alle unerwünschten Störgeräusche wie das Rauschen des Preamps. Bei 32-Bit Float Audio dagegen verkraftet der Wandler dank des zusätzlichen 8-Bit Fließkommas auch laute Pegelspitzen, kann sich aber ebenso sehr leisen Passagen besser anpassen. Deshalb besitzt das UAC-232 auch keine Pegelregler.

Design & Preamps

Der Praxistest beginnt schon einmal mit einer positiven Überraschung beim Auspacken: Das Interface sieht trotz des für diese Ausstattung moderaten Preises wirklich schick und stylish aus, da haben wir von Zoom schon deutlich schlechtere Design-Kreationen gesehen. Auf der Vorderseite des kompakten Interfaces findest du die beiden symmetrisch beschalteten Audioeingänge in Form von Klinke/XLR-Kombibuchsen. 48V-Phantomspeisung für Mikrofone ist getrennt je Kanal zuschaltbar, der erste Eingang kann für hochohmige Instrumente wie E-Gitarre auf Hi-Z geschaltet werden und Line-Signale verkraften beide Buchsen auch.

Mit Preamps hat Zoom aufgrund der Vielzahl an Field-Recordern im Portfolio natürlich einige Erfahrung, und so verwundert es wenig, dass auch die im UAC-232 verbauten Exemplare der F-Serie von Zoom entliehen sind. Sie sind angenehm transparent und rauscharm, vertragen auch hohe Pegel und ergänzen sich daher gut mit den nachfolgenden 32-Bit Wandlern. Auf der Front befindet sich auch der Kopfhörerausgang mit eigenem Lautstärkeregler, der Volume-Regler für die Summe sowie ein Taster zum Aktivieren von latenzfreiem Direct-Monitoring.

2 x USB, MIDI

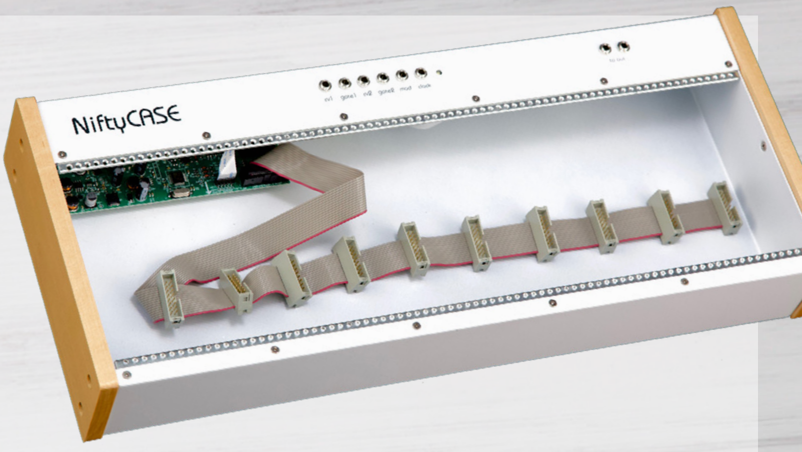
Auf der Rückseite finden sich zwei USB-C-Anschlüsse. Über die erste Buchse schließt du das Interface an den Computer an, um es als klassisches Audiointerface in der Recording-Software oder für Streams und Podcasts zu nutzen. Audio, MIDI und Stromversorgung werden hierüber abgewickelt. Für den Betrieb unterwegs ist die zweite Buchse praktisch, an die du eine zusätzliche Stromquelle (z. B. Powerbank) anschließen kannst, um die mobile Device zu entlasten. Es folgen MIDI In/Out sowie zwei symmetrische Audioausgänge, beides in voller Größe. Mit den mitgelieferten Kabelbindern kannst du die Kabel an den seitlichen Schienen fixieren und so ein unerwünschtes Herausrutschen verhindern, gut mitgedacht vom Entwickler.

Über die Mix-Control Software kannst du beide Eingänge für Streaming oder Videos zu einer Summe zusammenfassen und eine Loopback-Funktion aktivieren.

Fazit

Zoom UAC-232 hat uns auf ganzer Linie überzeugt. Das kompakte Interface sieht nicht nur schick aus, sondern ist mit den toleranten Preamps und der 32-Bit Floating-Technologie für jeden Einsatzzweck geeignet und dabei extrem benutzerfreundlich: Du kannst nahezu jede Audioquelle anschließen und direkt aufnehmen, ohne dass du dich um Dynamik und Einpegeln kümmern musst. Das spart nicht nur Zeit und verhindert Unterbrechungen im Flow, sondern gibt dir auch viel Spielraum für die nachträgliche Bearbeitung und ist zudem ideal für Streaming und Live-Mitschnitte.

Mehr zum Thema



cre8audio

NiftyCASE

Der Aufbau eines Modularsystems ist ein teurer Spaß, und das beginnt meist schon beim Kauf des passenden Gehäuses. Aber nicht jeder möchte sich unbedingt ein komplexes großes System aufbauen. Oftmals reichen auch ein paar spezielle Module als frei konfigurierbarer Synthesizer oder Effektgerät, das auf den Desktop passt und keine Unsummen verschlingt. Dann ist eine möglich kompakte, bezahlbare Lösung gefragt, und hier kommt das NiftyCASE ins Spiel. Denn das Eurorack-Gehäuse ist nicht nur günstig, sondern bietet auf kleinem Raum auch gleich alle wichtigen Zusatzfunktionen, für die man bei anderen Cases weitere Module einbauen müsste. Es besitzt ein eingebautes leistungsstarkes Netzteil mit Flying Bus zur Stromversorgung von bis zu 10 Modulen mit maximal 84 TE. Zudem ist ein duales MIDI to CV/Gate-Interface fest integriert, das auf den MIDI-Kanälen 1 und 2 jeweils die CV/Gate Ausgänge 1 und 2 mit Noten versorgt und auf Kanal 3 sogar beide Stränge duophon anspielt. So lassen sich z. B. beim Behringer 112 Dual-VCO beide Oszillatoren mit unterschiedlichen Tonhöhen spielen.

Zusätzlich werden das über USB/MIDI empfangene Clock-Signal und das Modulationsrad (CC#1) ausgegeben. Und die beiden Buchsen „to out“ summieren zwei Audiosignale an den rückseitigen 6,3 mm Klinke-Anschluss, wo sich auch die MIDI und USB Ports zur Verbindung mit Computer und anderem Equipment befinden.

Fazit

Wer sich ein kleines Modularsystem für den Desktop aufbauen will, findet mit dem NiftyCASE den perfekten Rahmen. Kompakt, günstig und mit allen wichtigen Funktionen wie Stromversorgung, duophonem USB/MIDI-CV/Gate-Interface inkl. MIDI-Clock-Synchronisation sowie Summenausgang ausgestattet ist es derzeit nahezu konkurrenzlos und uneingeschränkt empfehlenswert.

Hersteller: cre8audio
Web: cre8audio.com
Vertrieb: Sonic Sales
Preis: 195 Euro

Bewertung:

Auratone 5C Active Super Sound Cubes
AURATONE®

„Mit einer sehr linearen Mittenabbildung und präzisem Stereopanorama lässt sich perfekt überprüfen, ob die Mixe auch auf Smartphone oder Computerboxen funktionieren.“
Jan Wilking, Beat 04/23

Vertrieb: AUDIOWERK www.audiowerk.eu info@audiowerk.eu https://www.auratone.de/5c-active-super-sound-cube/

SPL

Transient Designer 4 Mk2

Der Transient Designer 4 ist ein Klassiker der Tontechnik und hat ebenso wie der Vitalizer und DeEsser von SPL mit revolutionärer Technik für neue Klangmöglichkeiten gesorgt. Mittlerweile sind auf die Transienten-Bearbeitung spezialisierte Effekte aus aktuellen Produktionen kaum mehr wegzudenken, viele Hersteller haben die Idee übernommen. Aber obwohl der Transient Designer schon knapp 30 Jahre auf dem Buckel hat, spielt der niederrheinische Entwickler noch immer ganz vorne mit, vor allem im Hardware-Bereich.

Die überarbeitete, an moderne Produktionsverfahren und Platinendesigns angepasste Mk2-Version deutet mit der 4 am Ende schon darauf hin: Vier unabhängige Schaltkreise zur Bearbeitung von Transienten wurden in das robuste Rackgehäuse aus pulverbeschichteten Stahl mit Aluminiumfront verbaut, um beispielsweise alle wichtigen Instrumente eines Drumsets parallel bearbeiten zu können. Praktischerweise lassen sich je zwei Mono-Prozessoren verknüpfen, um Stereosignale zu bearbeiten. Die hohe Wertigkeit zeigt sich auch an den griffigen Reglern mit gutem Drehwiderstand und den robusten Schaltern und rechtfertigt neben dem sehr guten Klang den Preis.

Fazit

Auch wenn es mittlerweile diverse Hard- und Software zur Bearbeitung von Transienten gibt, kann das Original nach wie vor mit einem markanten Sound und einer besonderen Musikalität bei einfachster Bedienung punkten. Ob die Kick oder Snare knackiger oder die HiHats weicher einklingen sollen, der Hallraum betont und komprimiert oder weich ausgeblendet werden soll, all dies lässt sich mit nur zwei Reglern schnell anpassen. Der Transient Designer 4 überzeugt dabei mit natürlich klingender Bearbeitung, kann aber bei extremeren Einstellungen auch als hörbarer Effekt eingesetzt werden.

Hersteller: SPL
Web: spl.audio
Bezug: Fachhandel
Preis: 1.149 Euro

Bewertung: ■■■■■□

Cordial

ECOHEMP

Cordial hat sich mit hochwertigen und langlebigen Kabeln einen Namen gemacht, jetzt setzt der Hersteller mit der neuen ECOHEMP-Serie ein weiteres Ausrufezeichen in Sachen Nachhaltigkeit. Denn die Kabel sind komplett PVC-frei und der Mantel ist zu 100% recyclefähig. Das genutzte TPE-V kombiniert elastische Komponenten für Flexibilität, Weichheit und gute Wickelbarkeit mit härteren Bestandteilen für Kerbfestigkeit und Stabilität auch bei hohen Gebrauchstemperaturen und ist dabei auch noch gut 25% leichter als das bisher genutzte PVC. Umwickelt ist das Ganze mit einem widerstandsfähigen Geflecht aus Hanffasern in grün-braun-melliertem Farbton, was für einen interessanten Farbtupfer im Studio sorgt. Für den regelmäßigen Einsatz auf der Bühne ist der Textilmantel nicht so gut geeignet, da Bier, Dreck und sonstige Ablagerungen nicht so einfach abzuwischen sind wie von klassischen PVC-Ummantelung. Im Desktop-Studio spielt dies keine Rolle, hier kannst du dich über den fehlenden Plastikgeruch und das spezielle Design freuen.

Im Inneren ist das von anderen Cordial-Kabeln bekannte Geflecht aus Kupfer und Kunststoff zu finden, das Störgeräusche durch äußere Einflüsse minimiert und aufgrund des großen Leiterdurchschnitts für unverfälschte Signalweiterleitung mit transparenten Höhen und satten Bässen sorgt. Die Neutrik-Stecker sind ebenfalls von bester Qualität und können auch als silentPLUG-Version erworben werden, die das Brummen und Krachen beim Ein- und Ausstecken unterdrückt.

Fazit

Aus recyclefähigem Material in Europa produziert und dennoch in bekannt hochwertiger Cordial-Qualität: Die ECOHEMP-Kabel überzeugen nicht nur in Sachen Nachhaltigkeit, sondern bieten auch sehr gute Klangeigenschaften und eine angenehmere Haptik und Optik als herkömmliche PVC-Kabel.

Hersteller: Cordial
Web: cordial-cables.com
Bezug: Fachhandel
Preis: ab 42 Euro

Bewertung: ■■■■■◧

Test: Erica Synths SYNTRX II

SYNTRX II von Erica Synths ist die in vielen Punkten verbesserte Version des Vorgängers und zugleich ein Nachfahre des berühmten EMS Synthi AKS aus den 1970er Jahren. Klanglich wie funktionell nah am damaligen Original angelehnt, ist der SYNTRX II dennoch zu weit mehr fähig. von Jan Wilking

Dank der speicherbaren Patchmatrix kannst du mit SYNTRX II neben klassischen Analogsounds auch jede Menge experimentelle Klänge erstellen. Das wertig gearbeitete Instrument sieht mit dem anthrazit-farbenen Gehäuse mitsamt den dunklen Holzseitenteilen zudem auch richtig edel aus, für den finalen Touch sorgt ein beleuchtetes analoges VU-Meter für Ausgangspegel oder Steuerspannungen. Das macht doch Lust auf einen ausführlichen Test!

» SYNTRX II zeigt sich inspiriert von den frühen EMS Synthesizern, ist aber kein reiner Klon. Die komplette Schaltung wurde von Erica Synths neu entwickelt und die Patch-Matrix ist digital und damit speicherbar! «

Inspiriert vom EMS Synthi AKS

Der EMS VCS 3 und sein portabler Bruder Synthi AKS wurden bereits Ende der 1960er Jahre veröffentlicht und besitzen mittlerweile Legenden-Status. Das außergewöhnliche Konzept und Interface mit der Patch-Matrix im „Schiffe-versenken"-Stil und die daraus resultierenden ungewöhnlichen und neuartigen Sounds machten den Synthesizer besonders für experimentierfreudige Musiker wie Pink Floyd, Tangerine Dream, Brian Eno oder Jean-Michel Jarre interessant. SYNTRX II zeigt sich, ohne Frage , inspiriert von den frühen EMS Synthesizern, ist aber kein reiner Klon. Die komplette Schaltung wurde von Erica Synths neu entwickelt und die Patch-Matrix ist jetzt digital und damit speicherbar! Das Design und Interface wurde ebenfalls nicht 1:1 übernommen, dennoch erinnert das Layout ohne Frage an die legendären Vorbilder. Auch die Auswahl der Module, die Namen der Parameter, die Pin-Matrix, Joystick und VU-Meter sind eine Hommage an die innovativen EMS-Synthesizer.

Features

- Desktop-Synthesizer
- monophon/duophon
- analoge Klangerzeugung
- 2 VCO plus Mod-Osc.
- Hoch- und Tiefpassfilter
- Audio-Eingang
- Envelope Follower
- Reverb/Delay
- Joystick mit Automation
- digitale Modulationsmatrix
- 254 Speicherplätze
- VU-Meter CV und Audio
- 2 CV-Eingänge und Gate-In

Fakten

Web: ericasynths.lv
Bezug: Fachhandel
Preis: 2.138 Euro

▲ prägnanter Klang
▲ außergewöhnliches Konzept
▲ direkte Bedienung
▲ flexible Oszillatoren
▲ zweifaches Filter
▲ Dual-VCA mit Panning
▲ speicherbare Modulationsmatrix
▲ Joystick mit Aufnahmefunktion
▲ Sequenzer
▲ viele Anschlussmöglichkeiten
▲ tolle Optik und Haptik

Klang: ■■■■■□
Verarbeitung: ■■■■■■
Preis/Leistung: ■■■■□□
Gesamt: ■■■■■□

Alternativen

Arturia Matrixbrute
1929 Euro
arturia.com

Grp A2
2.048 Euro
grpsynthesizer.it

Die gut ausgestattete Rückseite bietet verschiedene Audio-Eingänge und ermöglicht duophones Spiel über CV.

Schickes Design, wertige Haptik

Äußerlich macht SYNTRX II im schicken und stabilen Metallgehäuse mit Holzseiten schon ordentlich Eindruck auf dem Desktop. Optisch gefällt er uns mit dem schwarzen Look gepaart mit dem jetzt zentral angeordneten und gelb beleuchteten VU-Meter und der farblich daran angepassten Patch-Matrix besser als der Vorgänger. Dafür verzichten wir auch gerne auf die kleinen und wenig aussagekräftigen Lautsprecher des ersten SYNTRX.

Auch haptisch gibt es nichts zu beanstanden. Es macht einfach nur Spaß, an den großen und mit ausreichend Abstand angebrachten Knöpfen zu schrauben und mit dem Joystick zu modulieren.

Anschlussfreudig

Auch in Sachen Anschlüssen zeigt sich SYNTRX II gut ausgestattet. Neben einem Kopfhörerausgang gibt es zwei Audioausgänge, da SYNTRX mit seinem dualen VCA auch interessante Stereo-Sounds erzeugen kann. Scope ist ein weiterer, per Matrix adressierbarer Ausgang entweder für Audio- oder CV-Signale und kann auch für Feedback-Schleifen genutzt werden. Es gibt auch zwei flexibel nutzbare Audio-Eingänge, auf deren Möglichkeiten wir später noch genauer eingehen.

Es folgen MIDI-IN und -THRU. Über den MIDI-Eingang empfängt SYNTRX neben Noten und Mod- und Pitchwheel auch zwei anpassbare weitere MIDI-Controller, die sich zur Modulation nutzen lassen. Zum analogen Ansteuern gibt es einen Gate-Eingang sowie gleich zwei CV-Eingänge, was eine getrennte Ansteuerung der beiden Oszillatoren und damit paraphones Spielen erlaubt.

Monophon, semi-modular

SYNTRX ist ein monophoner Analog-Synthesizer mit semi-modularer Klangerzeugung. Zwei Oszillatoren bilden die Basis für den Sound. Sie besitzen mischbare Wellenformen (Rechteck und Sinus bzw. Sägezahn) mit integrierten Waveshaper und lassen sich zueinander hart synchronisieren. Ringmodulation ist ebenfalls möglich, und ein dritter Oszillator mit Sinus/Dreieck sowie Waveshaping steht für Modulationszwecke zur Verfügung.

Unüberhörbar analog

Typisch für Erica Synths klingt das Ganze überzeugend analog und bietet bereits auf Oszillator-Ebene jede Menge klanglicher Möglichkeiten, die sich mit digitaler Technik aktuell noch nicht so überzeugend reproduzieren lassen. Die Frage, ob man das nicht auch mit Plug-ins günstiger und einfacher in der DAW reproduzieren könnte, kommen beim SYNTRX II gar nicht erst auf. Da reicht es schon einfach mal den Ringmodulator mit den internen Oszillatoren und einer externen Quelle zu füttern: Die klaren Obertöne der Sounds, ohne Aliasing und andere unangenehm klingende Frequenzen und organisch auf jede kleine Änderung des Eingangssignals reagierend, lassen sich digital schwer nachbilden.

Externe Audiosignale

Wenn dir die Oszillatoren als Basis nicht reicht, kannst du über die Audio-Eingänge auch externe Klangerzeuger einschleifen. SYNTRX II verfügt auf der Rückseite über einen Instrumenteneingang und einen zweiten Eingang, der sich zwischen Line- und Mikrofonpegel umschalten lässt. Auch das eigene Ausgangssignal lässt sich zurück in die Klangerzeugung führen, für Feedbackschleifen und andere Experimente. Dank eines Envelope-Followers und der neuen Sidechain-Funktion lässt sich das eingehende Audiosignal auch als Modulationsquelle nutzen.

Duales Filter mit Charakter

Ergänzt durch einen Rauschgenerator mit wählbarer Klangfärbung und eigenem Filter geht die Oszillatoren-Mischung dann in seriell geschaltete Hochpass-und Tiefpassfilter mit Resonanz. Wer den Korg MS-20 kennt, der weiß, was sich mit dieser Filterkombination alles anstellen lässt! Auch der duale Verstärker mit Panorama-Regler verspricht einige Flexibilität. Zum Abschluss folgt noch der eingebaute Effekt. Während der erste SYNTRX noch angelehnt an das Vorbild einen analogen Federhall besaß, zeigt sich SYNTRX II flexiber: Ein digitales Effektgerät bietet dir Delay oder Reverb an.

Flexible Hüllkurven

Einige Besonderheiten des EMS Synthesizers prägen die Modulationsquellen. Die flexible Trapezoid-Hüllkurve bietet deutlich mehr Möglichkeiten als die klassische ADSR-Variante. Sie besteht aus vier Stufen: Attack, On, Decay und Off. Im AD-Modus erreicht die Hüllkurve innerhalb der eingestellten Attack-Zeit den höchsten Punkt und verweilt dort für die über ON eingestellten Zeitraum, bevor sie auf die über Decay eingestellte Stufe absinkt.

Das ist perfekt für perkussive OneShot-Sounds, zumal sich die Decay-Zeit zusätzlich per Matrix modulieren lässt. Im ASR-Modus kannst du dagegen den namensgebenden Trapezoid-Verlauf erreichen. Hier bleibt die Hüllkurve bis zum Loslassen der Taste auf dem ON-Wert, geht anschließend in die Abklingphase und verbleibt dann dort für die per OFF eingestellte Zeit, bevor sie wieder mit der Attack-Phase beginnt. So lassen sich auch ungewöhnliche und wiederholende Modulationsverläufe einstellen.

» Die klaren Obertöne der Sounds, ohne Aliasing und andere unangenehm klingende Frequenzen und organisch auf jede kleine Änderung des Eingangssignals reagierend, lassen sich digital schwer nachbilden. «

Das beleuchtete VU-Meter kann sowohl Audiopegel als auch CV-Spannungen anzeigen.

Willkommen in der Matrix

Herzstück des SYNTRX II ist wie beim EMS Synthi natürlich die zentrale Matrix. Je 16 Modulationsquellen und -ziele stehen für die X- und Y-Achse zur Auswahl und lassen sich nahezu beliebig verknüpfen. Während man bei den EMS-Synthesizern durch das Einstecken kleiner Pins die Verknüpfungen physikalisch herstellen musste, läuft dies beim SYNTRX digital über 256 beleuchtete Taster. Mehrere Quellen lassen sich ebenso mit einem Ziel verknüpfen wie mehrere Ziele mit einer Quelle. Was bei einem echten Modularsystem CV-Mixer und -Multiplier sowie jede Menge Kabel verbrauchen würde, geht hier per Knopfdruck.

Speicherbare Verschaltungen

Positiver Nebeneffekt der digital umgesetzten Matrix ist die vollständige Speicherbarkeit der Verknüpfungen. Bis zu 254 gespeicherte Verknüpfungen lassen sich direkt über die Buttons der Matrix abrufen. Da die Reglerstellungen nicht digital abgetastet werden, bezieht sich das Speichern aber allein auf die Matrix, komplette Sounds inklusive Hüllkurvenverläufen und Filterfrequenz lassen sich aktuell leider nicht speichern.

Matrix-Sequenzer

Dafür lässt sich die Matrix auch für jede Menge anderer Funktionen nutzen. So lassen sich über die beleuchteten Taster Parameternamen und -werte anzeigen. Du kannst die Matrix sogar als Piano-Roll nutzen, um den eingebauten Sequenzer zu programmieren. Auch Modulationsverläufe lassen sich hierüber einstellen. Das weckt Erinnerungen an Matrix- oder Polybrute von Arturia und macht SYNTRX II flexibler, als man auf den ersten Blick vermuten mag!

Der Joystick lässt sich über die Matrix umfangreich zuweisen und kann für spannende Live-Performance sorgen.

Joystick mit Record-Funktion

Auch die Möglichkeiten des synchronisierbaren Sample/Hold-Generators erinnern eher an ein Modularsystem als an einen simplen Mono-Synthesizer. Als Quelle dienen Oszillator oder Rauschgenerator, Geschwindigkeit der Abtastung sowie Stärke sind anpassbar und sorgen für ungewöhnliche und zufällige Modulationen.

Ein weiteres Highlight der Modulationsabteilung ist der Joystick, dessen X- und Y-Achse sich frei über die Matrix zuweisen lassen und deren Modulationsintensität sich anpassen lässt. Aufgrund des durchdachten Konzepts des Synthesizers kannst du mit dem Joystick neben subtilen Modulationen wie Vibrato oder Filter-Sweeps auch radikale Änderungen im Sound bewerkstelligen und dessen Bewegungen sogar direkt in SYNTRX II aufzeichnen und automatisieren!

Mehr zum Thema

FAZIT

SYNTRX II ist eine moderne Version der legendären EMS-Synthesizer. Dabei wurde darauf geachtet, die Besonderheiten dieser Ausnahmesynthesizer zu bewahren und mit den erweiterten Möglichkeiten aktueller Technik zu kombinieren. Herausgekommen ist ein wunderschöner Synthesizer, der mit seinem außergewöhnlichen Konzept zum Experimentieren einlädt und mit jeder Menge einzigartiger Sounds belohnt, die sich weder mit Plug-ins noch mit einem Modularsystem so spielerisch und intuitiv erstellen lassen. Ganz billig ist dieses Vergnügen nicht, aber aus unserer Sicht durchaus den Preis wert.

Test: Sonicware SmplTrek

Sonicware SmplTrek will der perfekte Begleiter für alle Musiker sein, die ihre kreativen Ideen sofort umsetzen wollen. Dabei überrascht das kompakte Gerät mit einer ungewöhnlich umfangreichen Ausstattung. von Jan Wilking

Features

- Sample-Groovebox
- bis zu 30 Stimmen
- 48 kHz / 16 Bit
- 36 Effekte
- 15 RGB-Pads
- One-Touch-Sampling
- 10 Sequencer Tracks
- 3 längere Audio Tracks
- Netzteil oder Batterien

Fakten

Hersteller: Sonicware
Web: sonicware.jp
Bezug: Fachhandel
Preis: 559 Euro

▲ Clip-basierter Sequenzer
▲ globale Audiospuren
▲ Virtual Takes/Comping
▲ direkter Workflow
▲ Quick-Sampling
▲ Resampling/Audio-Export
▲ kompakt
▲ Batteriebetrieb
▼ Plastik-Haptik
▼ noch kleine Instabilitäten

Ausstattung: ■■■■■◧
Verarbeitung: ■■■■◧□
Preis/Leistung: ■■■■■□

Gesamt: ■■■■■□

Alternativen

Roland SP-404/Verselab
ab 495 Euro
roland.com

Polyend Tracker (mini)
629 Euro
polyend.com

1010music blackbox
649 Euro
1010music.com

SmplTrek ist kompakt genug, um es unterwegs in der Hand zu halten und über das eingebaute Mikrofon deine Stimme oder andere Audioquellen aufzunehmen.

Die kleine japanische Firma Sonicware erweitert ihr Portfolio mit dem Smpltrk weiter und bleibt damit der Tradition treu, umfangreiche Features in ein kompaktes und bezahlbares Gerät zu packen. Begonnen hat das Ganze mit dem ELZ-1, inspiriert vor allem vom mittlerweile zum Kultobjekt aufgestiegenen Teenage Engineering OP-1. Es folgten diverse weitere Grooveboxen, z. B. die auf FM-Synthese spezialisierte Liven XFM. Und jetzt haben wir den ursprünglich per Kickstarter finanzierten SmplTrek zum Test hier, in dessen Namen zwar einige Vokale fehlen, der ansonsten aber wirklich eine beeindruckende Funktionsvielfalt auf kleinem Raum präsentiert.

Mobile Sampling-Groovebox

Das mobile Gerät kombiniert einfaches Sampling auf Knopfdruck über das eingebaute Mikrofon, Instrumenten- und Line-Eingang oder USB mit einem flexiblen Sequenzer und direktem Streamen via Smartphone. Zur Nachbearbeitung stehen Resampling, Auto-Slicing, Time-Stretching und Pitch-Funktion zur Verfügung. Mehr als 500 hochwertige Sample-Sounds und über 100 Drum-Kits sollen für zusätzliche Inspiration sorgen.

Kompakte, aber billige Hardware

SmplTrek ist mit Abmessungen von 175 x 147 x 460 mm und einem Gewicht von nur knapp über einem halben Kilogramm sehr kompakt und transportabel ausgefallen. Haptik und Design des Plastikgehäuses machen zwar keinen hochwertigen Eindruck, erfüllen aber ihren Zweck. Die Sample-Groovebox liegt im Praxistest gut in der Hand und lädt zum Ausprobieren der vielen Funktionen ein. Vieles davon geht schnell und intuitiv von der Hand, zum Beispiel reicht zum Aufnehmen und Spielen eines Samples ein kräftiger Druck auf das zugehörige Track-Pad.

Direkte Bedienung

Für direkten Zugriff und schnellen Workflow sorgen 15 Pads, 16 nummerierte Buttons (unter anderem zur Anwahl von Szenen und der Programmierung des Stepsequenzer), zusätzliche weitere Taster inklusive vier Navigationstastern sowie gerasterte Endlosdrehregler. Die Pads sind anschlagdynamisch und die RGB-Hintergrundbeleuchtung wechselt je nach gewählter Funktion, was die Übersichtlichkeit erhöht. Ebenfalls sehr hilfreich ist zentrale grafikfähige 1,5 Zoll Display, das neben den diversen Funktionen auch die Wellenformen der Samples anzeigen kann.

Überzeugende Anschlussvielfalt

In Bezug auf die Anschlüsse zeigt sich SmplTrek sehr erwachsen. Über vier Klinkenbuchsen in voller Größe (6,3mm) nimmst du Audio auf und sendest den Sound der Groovebox an Mischpult, Verstärker oder Boxen. Die Eingänge lassen sich umschalten und können Line-Signale in Stereo oder Mono aufnehmen, aber auch Instrumente wie E-Gitarre und Bass und auch ein dynamisches Mikrofon kannst du direkt anschließen.

Mobil dank Batteriebetrieb

MIDI-Eingang und -Ausgang liegen ebenfalls als große DIN-Buchsen vor, ein Herumhantieren mit Adaptern entfällt. Die Stromversorgung erfolgt per

externem 12V-Netzteil oder mobil über 6 Batterien, die in das Batteriefach auf der Unterseite eingesetzt werden. Hier findest du auch ein passendes Gewinde, um SmplTrek auf ein Mikrofonstativ zu montieren – praktisch!

USB-Interface, internes Mikrofon

Weniger gut gefallen hat uns der MicroUSB-Anschluss auf der rechten Seite, hier hätten wir und das modernere USB-C gewünscht. Daneben befindet sich der Slot für eine SD-Karte mit maximal 32 GB, die leider nicht im Lieferumfang enthalten ist. Für den mobilen Einsatz sind das eingebaute Mikrofon mit Gain-Regler sowie der kleine Lautsprecher hilfreich, die auf der Oberseite angebracht sind. Klangliche Höchstleistungen darfst du von beiden nicht erwarten, dennoch ist es unterwegs durchaus hilfreich, ohne weiteres Equipment aufnehmen und abhören zu können. Praktischerweise wird der Lautsprecher bei Aufnahme über das interne Mikrofon automatisch deaktiviert, um Feedback-Schleifen zu verhindern – hier hat der Entwickler gut mitgedacht.

Über USB angeschlossen kann SmplTrek auch als 2in/2out-Audiointerface genutzt werden.

Clip-Sequenzer, Looper

In Sachen Sequenzer ist SmplTrek überraschend flexibel aufgestellt. Nutzer von Clip-basierten DAWs wie Ableton Live oder Bitwig oder Hardware wie NI Maschine werden das Konzept schnell verinnerlicht haben. Es gibt 10 verschiedene Spuren, auf die du Clips aufnehmen und anschließend in 16 Szenen kombinieren kannst. Zudem lässt sich SmplTrek seit Firmware 1.1 auch als Looper mit Echtzeit-Sampling nutzen, was allerdings anfangs nicht so richtig stabil lief. Aber bisher ist der Entwickler wirklich vorbildlich beim Nachreichen von Bug-Fixes und neuen Funktionen per Firmware-Update, zuletzt in V2 mit dem überarbeiteten Looper sowie einer neuen Swing-Option per Track.

Globale Spuren mit Comping

Hinzu kommen 3 globale, Szenen-übergreifende Spuren für längere Audioparts wie Gesang oder Gitarre, was sich im Test als äußerst hilfreich erwies. Denn diese globalen Spuren bestehen jeweils aus drei Virtual Takes. Du hast also je globaler Audio-Spur bis zu drei unterschiedliche Aufnahmen

Audio- und MIDI-Buchsen sind in voller Größe vorhanden, auf nervige Adapter kannst du daher verzichten.

zur Verfügung, aus denen du den perfekten Take zusammenschneiden kannst! Das Display kann dabei zur besseren Übersicht die Wellenform der Tracks darstellen. Das ist schon eine außergewöhnlich gute und praktikable Ausstattung für solch eine kompakte Groovebox!

DRUM-Tracks

Für die 10 Spuren stehen fünf verschiedene Spurtypen zur Auswahl: In einen der bis zu vier DRUM-Tracks lädst du ein passendes Drum-Kit und nimmst es live per Fingerdrumming über die anschlagdynamischen Pads in den Sequenzer auf. Oder du nutzt das Step-Recording und aktivierst die Trigger im bewährten TR-X0X-Stil über die 16 Taster, die auch als Lauflicht dienen. Einzelne Noten können in Velocity und Microtiming verändert werden. Level, Pan, Tonhöhe und Effekt-Send lassen sich individuell je Instrument einstellen. Für den schnellen Einstieg stehen 300 Basis-Pattern zur Auswahl. Bis zu vier Drum-Tracks lassen sich parallel betreiben, ein Kit kann auch aus den einzelnen Slices eines automatisch geschnittenen längeren Groove bestehen.

Loops und One-Shots

Im LOOP-Track platzierst du die klassischen Sample-Loops, z. B. einen Drum-Groove oder eine Bassline-Sequenz. Praktisch ist dabei die Wellenformanzeige im Display. Ebenso erfreulich sind die vielfältigen Anpassungsmöglichkeiten des Samples inklusive Timestretching. Die Editierung muss allerdings im Sample-Pool erfolgen und nicht in Echtzeit während der Performance. Sind BPM und Taktlänge bekannt, können diese auch einfach direkt eingegeben und die Loop so temposynchron in das Arrangement eingefügt werden. Oder du gibst Start- und Endpunkt sowie die Taktlänge der Loop ein und SmplTrek errechnet dir automatisch das korrekte Tempo.

One-Shot-Samples wie Effekt-Sounds, Noise-Sweep oder Crash spielst du in einen SHOT-Track ein. Da sich hier neben der Tonhöhe auch die Sample-Länge automatisieren lässt, können die SHOT-Tracks klanglich ergiebiger sein, als man vermuten würde.

Mehr zum Thema

Instrument- und MIDI-Tracks

Bei einem INST-Track, von dem ein Projekt ebenfalls bis zu vier verträgt, kannst du ein Sample tonal spielen, wobei die Pads als Mini-Keyboard fungieren. Eine Skalen-Funktion erleichtert das Einspielen passender Noten in Echtzeit, alternativ kann auch Step-Recording genutzt werden.

Und zum Abschluss gibt es noch MIDI-Tracks, über die du externe Klangerzeugung ansteuern kannst. Neben Noten werden dabei auch bis zu vier MIDI-Controller zur Automation von Klangparametern wie Filterfrequenz und Lautstärke gesendet.

Mixer, FX, Resampling

Im Mixer lassen sich, grafisch über das Display nachvollziehbar, die 13 Spuren in Lautstärke, Panning und Equalizer zueinander anpassen. Hinzu kommt ein separat je Spur regelbarer Send-Effekt sowie diverse Insert-Effekte, die neben den üblichen Standards auch eigenständige Variationen bieten und klanglich mehr als brauchbar sind. Dank interner Resampling-Funktion lassen sich die Effekte auch fixieren und der Slot steht dann für einen weiteren Effekt zur Verfügung. Hinzu kommen Master-Effekte wie Limiter oder Kompressor für den chart-tauglichen Mixdown, LoFi-Effekte wie Vinyl oder Cassette stehen ebenfalls zur Auswahl. Tatsächlich kann man allein mit dem kompakten SmplTrek nach etwas Einarbeitungszeit komplette und durchaus amtlich klingende Tracks erstellen, die sich direkt als Audiodatei exportieren lassen!

FAZIT

Es ist erstaunlich, was SmplTrek angesichts der kompakten Abmessungen und des überschaubaren Preises zu bieten hat. Hierbei überzeugt vor allem die Summe des Gebotenen im direkten Vergleich. Insbesondere der flexible Arranger mit Clip-übergreifenden Audiospuren zur direkten Aufnahme von längeren Gesangs- oder Instrumentenparts, inklusive Virtual Takes mit Comping-Funktion, ist ein Alleinstellungsmerkmal für ein mobiles Gerät in dieser Größen- und Preisklasse. Der Workflow ist schnell erlernt und ermöglicht einfaches Sampling auf Knopfdruck von verschiedenen Quellen inklusive eingebautem Mikrofon, der Sequenzer überzeugt mit direktem Zugriff auf die einzelnen Steps. Anschlagdynamische Pads, Batteriebetrieb, geringes Gewicht und kompakte Abmessungen empfehlen SmplTrek als mobilen Begleiter. Dennoch lassen sich mit dem Gerät auch komplette Tracks und nicht nur Skizzen erstellen. Kleine Abstriche gibt es bei der Qualität der Hardware und die Firmware weist auch kleine Fehler auf, wird aber regelmäßig upgedatet. Insgesamt stellt SmplTrek aber durchaus eine interessante Alternative zu den Platzhirschen wie Roland, NI oder Akai dar.

Test: Magerit Laniakea

Altgediente Hersteller im Modularbereich machen dicht, andere öffnen ihre Pforten. Die noch junge, kleine Firma Magerit aus Madrid, Spanien gehört zu den Letztgenannten. Mit Laniakea haben sie seit Herbst ´22 einen vielversprechenden Oszillator im Programm. Ob die Features nur auf dem Paper gut aussehen oder auch in der Praxis überzeugen können, zeigen wir im Test. von Daniel Bock

Features

- Wavetable-Oszillator und Resonator
- Additiver Oszillator
- Tiefpassfilter, Wavefolder / Overdrive
- Stereo-Reverb
- zuweisbarer Makro-Controller
- 8 CV-In Patchpoints
- 16bits / 44100Hz Stereo Output
- TE:14, HE:3, Tiefe:25mm
- Stromverbrauch +12V:190mA
- Stromverbrauch -12V: 4,5mA

Fakten

Hersteller: Magerit
Web: magerit.es
Vertrieb: über die Webseite des Herstellers
Preise: 260 Euro

▲ interessantes, eigenständiges Konzept
▲ cineastische Drone-Sounds
▲ integrierte Effekte
▲ Stereo Output
▲ Preis
▼ Lautstärkeunterschiede der Settings
▼ Mehrfachbelegung der Regler mit unübersichtlicher Menüfunktion

Konzept: ■■■■■□
Bedienung: ■■■□□□
Preis/Leistung: ■■■■■■

Bewertung: ■■■■■□ (4,5 von 6)

Alternativen

Ensemble Oscillator
328 Euro
4mscompany.com

Osiris
468 Euro
modbap.com

Der Name Laniakea bezeichnet eigentlich einen Galaxienhaufen im All, der u. a. unsere Milchstraße enthält. Die ambitionierte Idee des Moduls ist es also, einen wahren Klangkosmos anzubieten – ein straffes Programm für einen Neuling!
Realisiert wird dies durch einen analogen Oszillator mit verschiedenen Wavetables, die sich sanft überblenden lassen sollen und einen kleinen additiven Oszillator. Seit Firmware-Update 2.0 ist es übrigens auch möglich, die Wavetable-Banks per App auszutauschen! Die generierten Klänge lassen sich dann per Color-Regler mit Tiefpassfilter, Wavefolder oder Overdrive weiter formen. Mit einer Drehung am Cluster-Poti erzeugt man bis zu acht Waves, die im Uhrzeigersinn harmonisch gestimmt sind – die Art des Akkords ist wählbar. Gegen den Uhrzeigersinn gedreht, ergeben sich Verstimmungen bis zu völlig geräuschhaftem Chaos. Der bordeigene Resonator kann anschließend mit diesem Material angeregt werden und reagiert entweder permanent oder ist per Exciter-Input triggerbar. Dessen Reaktionsweise lässt sich anpassen und ist mit einem Low Pass Gate bzw. VCA vergleichbar. Zwischen Oszillator und Resonator kann per Orbits-Regler überblendet werden. Die Funktion des Resonators umfasst die Möglichkeit verschiedene resonierende Materialien und Strukturen, wie z. B. Saiten, Plastik, Röhren und Glocken zu wählen. String-Sounds können wie mit einem Bogen gestrichen oder gezupft erklingen.

Makro-Controller für alle Parameter

Der große Space!-Regler fungiert als Makro-Controller für alle anderen Potis. Sein Einfluss auf die Klangparameter lässt sich in der entsprechenden Ausprägung zuweisen und ermöglicht so performance-orientierte Sweeps oder drastische Klangveränderungen.

Abgerundet wird die umfangreiche Funktionalität auf 14HP durch acht CV-Ins (jeder der sieben Regler ist durch CV steuerbar!) und einen One-Knob Stereo-Reverb, der allerdings nur in seiner Intensität beeinflussbar ist. Stellt man den Effects-Regler ganz auf Rechtsanschlag friert der Reverb-Buffer ein. Über diesen Klangteppich lässt sich der Oszillator dann weiter spielen – ein nettes, zusätzliches Feature. Ausgangsseitig befinden sich zwei Buchsen zur Ausgabe des Stereo-Materials in 16bit bei 44100Hz.

In der Praxis

Eins vorweg: Sich in einem Galaxienhaufen zurechtzufinden ist nicht ganz einfach! Die Steuerung des Raumschiffs ohne Anleitung ist nur bedingt empfehlenswert! Selbst nach Studium des Manuals gelingt mir das Navigieren noch nicht intuitiv. Zudem hatte der Testkandidat nicht die aktuelle Firmware installiert. Dies führte hin und wieder zu Parametersprüngen, großen Lautstärkeunterschieden zwischen Resonator und reinem Oszillator-Sound sowie teilweise zu kompletten Abstürzen des Moduls, die nur durch Trennung vom Stromnetz wieder behoben wer-

den konnten. Spaßbremse! Also, Firmware-Update und, wie im Manual vorgeschlagen, Factory Reset! Beides geht leicht von der Hand, ist gut beschrieben und beseitigt zumindest die Abstürze vollkommen. Lautstärkedifferenzen sind wahrnehmbar, aber jetzt zu verkraften.

Endlich Sound

Trotz der Startschwierigkeiten gefällt, was das Modul von sich gibt. Dank integrierten Stereo-Reverbs sind z. B. Ambient-Drones ohne weitere Unterstützung aus dem Case sofort möglich. Die Option diese direkt mehrstimmig angedickt z. B. als Chords rauszuschicken, ist ebenfalls sehr fein. Sollten die Ergebnisse mal ungewünscht zu sehr nach Orgel klingen, schafft der Resonator oder der Overdrive Abhilfe. Reicht das nicht, dann einfach die Wavetables per Magerit Updater-App austauschen! Geräuschhaftes gelingt ebenso spielerisch. Dreht man den Cluster-Regler nach links, begibt man sich auf die dunkle Seite. Je nach Reglerbewegung erhält man detuned Sounds, filterbaren White Noise oder chaotische Texturen. Letztere sind vielfältig und erinnern klanglich an Wasserwelten, metallische Bienenschwärme, wilde Interferenzen, langsam driftende Texturen oder auch an die Unterhaltung zweier Star-Wars-Droiden – cineastisch im besten Sinne.

Doch auch runde, klare Bässe oder scharfe Leads hat Laniakea auf Lager. Entscheidend für die Sweet-Spot-Suche ist immer die feinfühlige Bedienung der Regler, da selbst kleine Bewegungen oft drastische Veränderungen nach sich ziehen. Das Tüpfelchen auf dem i kann den kreierten Sounds in manchen Fällen die leichte Einblendung des Resonators aufsetzen. Seine Stärke liegt meiner Meinung nach eben in diesem dosierten Zufügen von hintergründigen Texturen und Tiefe. Erwartet man volles Physical-Modeling im Sinne eines Mutable Instruments Rings oder Qu-Bit Surface, wird man enttäuscht sein.

Makro Performance

Der mächtige Space!-Poti des Moduls lädt zum Drehen ein. Allerdings will die Auswahl der beeinflussten Parameter und deren Stärke weise gewählt werden, sonst droht Chaos. Nimmt man sich diese Zeit, ist es ein durchaus nützliches Tool. Sollte man Live-Performances mit dem Modul im Sinn haben, kommt man um eine ausführliche Vorbereitung nicht herum.

Demo-Video

FAZIT

Nach anfänglicher Skepsis und dem Gefühl, es mit einer Beta-Version zu tun zu haben, hat sich nach Firmware-Update und eingehender Beschäftigung doch noch sein großes Potential gezeigt. Experimentierfreudigen Besitzern keiner Systemen, die Willens sind, etwas Zeit zu investieren, sei das Modul ans Herz gelegt. Ebenso begeistert sein werden Klangtüftler und Eurorack-Cineasten, denn Ohren-Kino ist mit Laniakea garantiert. Für Performer ist, zumindest mein Testgerät, aufgrund der kleinen Bugs noch ein Risiko. Eventuell beheben das zukünftige Firmware-Updates. Wer auf die genannten Zutaten, Wavetabel-Oszillator, additive Synthese oder Resonator anspringt, sollte sich bewusst sein, dass dies lediglich abgespeckte klangliche Zutaten sind. Üppig ausgestattete Spezialisten gibt es in allen Bereichen bessere. In dieser Kombination und Funktionalität ist Laniakea, meines Wissens jedoch einzigartig. Größtes Plus ist aus meiner Sicht das Preis-Leistungs-Verhältnis. Für 220 Euro plus Steuer und Verstand erhält man ein vielfältig einsetzbares Modul. Zudem kann man mit dem Kauf einen kleinen Betrieb, der teilweise noch unter dem Radar zu fliegen scheint, unterstützen.

Werde Teil der
Beat-Community!
www.facebook.com/beat.magazin

33.508

Täglich Dutzende neue Fans,
wann kommst du?

falkemedia

Streaming-Tricks: Stolperfallen und wie du sie vermeidest (3/4)

Podcasten ohne Störungen

Das Konzept steht, die Folgen sind geplant und die Technik ist da, der Stream kann also starten. Theoretisch. Jetzt gilt es, sich für alle Gegebenheiten einer Live-Show zu rüsten, damit weder mittendrin die Luft ausgeht, noch unerwartete Ereignisse die Session stören. Was alles zu beachten ist, bevor du den roten Knopf drückst, gehen wir hier durch... von Marco Scherer

powered by
YAMAHA
Make Waves

1 Handy aus!

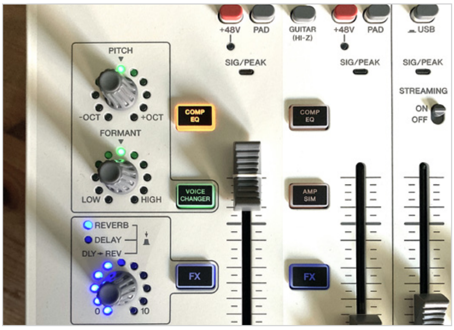
Sicher einer der wichtigsten Punkte: eliminiere alle Störfaktoren! Denn nichts ist nerviger als blinkende Push-Nachrichten am Rechner, klingelnde Handys oder unangekündigter Studio-Besuch während der Recording-Session. Also Handy stumm schalten, Push-Feature deaktivieren und – es muss ja nicht gleich eine rote Lampe sein – ein Schild an die Tür hängen.

2 Leveling

In den Workshop-Downloads findest du drei Vorlagen für ein „On Air"-Schild, vielleicht ist ja ein passendes für dich dabei? Der Punkt ist geklärt, also geht's im nächsten Schritt ans Leveling: alle Teilnehmer und jede musikalische Quelle sollte ihren festen Pegel haben, damit der Stream homogen verläuft. Platziere im ersten Schritt dein Mikrofon.

3 Mikrofon-Platzierung

Es muss so arrangiert werden, dass du gemütlich sitzen oder stehen und möglichst immer den gleichen Abstand zum Mic einhalten kannst. Podcast-Gear wie Yamahas AG03, AG06 [1] und AG08 [2] bieten Kompressoren für jeden Mic-Channel, jedoch erhöht die Kompressionen auch eventuelles Grundrauschen. Ein sauberer Pegel zwischen -12 und -18 dB ist vorzuziehen.

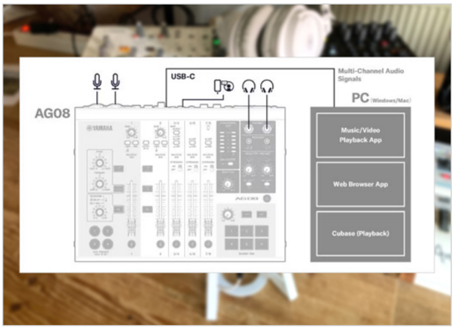


4 Live-Effekte?

Tipp für EDM-Podcaster: Speziell beim Yamaha AG08 [3] lässt sich deine Stimme per Voice-Effekt höher oder tiefer pitchen, was vor allem für Fill-ins ein ziemlicher Burner ist. Auch lassen sich bis zu sechs Samples per Pad abfeuern, etwa ein Applaus, die legendäre Dub-Sirene oder ein Pausengong? Für Kanal 2 ist außerdem ein Gitarren-Amp an Bord.

5 Gäste einrichten

Effekte eingepegelt? Dann sind die Gäste dran: Studio-Gäste sind schnell eingerichtet, problematischer können Verbindungen über Messenger oder Telefon sein, denn hier schwankt nicht nur die Lautstärke, sondern gern auch mal die Verbindung. Stelle daher sicher, dass du guten Empfang hast, das Handy geladen ist und teste die Lautstärke vor Beginn der Show.



6 Video-Chats

Um Gäste über Messenger und Video-Chats einzubinden braucht es eine Loopback-Funktion, sofern du gleichzeitig den Rechner zum Aufnehmen nutzt. Yamahas AG-Serie stellt pro Geräte-Kanal ein eigenes virtuelles Audiointerface zur Verfügung, sodass du mit dem AG01 [3] eine und mit AG08 sogar bis zu drei verschiedene Apps gleichzeitig einbinden kannst.

[1] www.yamaha.io/3JtdKQE; [2] www.yamaha.io/3LalsjV; [3] www.yamaha.io/3JtNoOQ

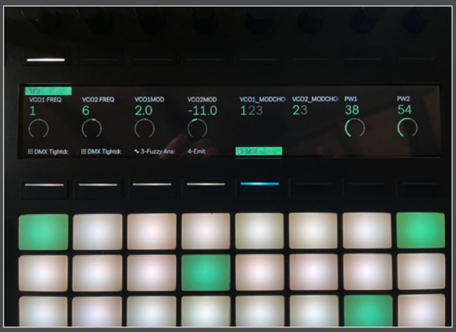
Power Producer: Ableton Push

So baust du geile Sounds

Preset-Sounds klingen in der Regel schon sehr gut, aber nicht unbedingt außergewöhnlich. Doch gerade bei einer Live-Performance benötigt man Sounds, die das Publikum inspirieren. Dabei hilft es, eine Auswahl an Tools parat zu haben, die aus jedem Sound etwas Besonderes machen. Im folgenden Workshop lernst du Devices aus dem kostenlos erhältlichen Live-Pack Stray Cats Collection kennen und erfährst, wie du einzigartige Sounds erhältst. **von Maya C. Sternel**

Projektinfos

Material: Ableton Live 11 Suite
Zeitaufwand: 30 Minuten
Inhalt: Tools aus dem Live Pack Stray Cats Collection für außergewöhnliches Sound Design einsetzen; Möglichkeiten des Sound Designs mit dem Synth MSE, Color und Stochastic Delay, Parameter-Einstellungen und zufällige Variationen.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Pack installieren

Lade das **Max for Live Pack Stray Cats Collection** herunter und installiere es. Es enthält insgesamt 8 Plug-ins mit 111 Presets, unterteilt in 6 Audio-, ein Midi-Effekt und ein Instrument. Lade daraus das Max Instrument MSE in eine MIDI-Spur. Zum Kennenlernen des Synth browse durch die Presets, die viele ungewöhnliche Sounds beinhalten, und lade eines.

2 Synth wählen

Modifiziere den Sound: Im Push Display unter Bank 1 experimentiere mit **VCO1** bzw. **2 Freq., VCO1/2 MOD** und **MODCHO**. Du kannst auch jedes andere Ableton oder externe Instrument verwenden, das kreatives Sound Design erlaubt, wie z. B. der Synthesizer Chiral, die Synth im Inspired by Nature Pack oder der von modularen Synthesizern inspirierte JONO Synth.

3 Textur hinzufügen

Farbe bekommt jeder Sound mit dem **Device Color**. Lade es aus der Kategorie Max Audio Effekt in die Synth Spur. Mit Vinyl fügst du dem Sound verschiedene Arten von Vinylknistern hinzu. Sehr effektiv ist auch der Parameter **AGE**, mittels dem du die Alterungswirkung des Effekts regelst. Mit **RATE** und **DEPTH** simulierst du Gleichlaufschwankungen alter Bandmaschinen.

4 Klangfarbe gestalten

Mit Drive fügst du Distortion hinzu und über Amount den Stärkegrad der Verzerrungen. Setze alle Parameter einmal auf einen mittleren Wert und stelle dann über **DRY/WET** ein, wie stark der Effekt auf das Synth-Signal einwirkt. Für interessante Raum-Effekte eignen sich die drei im Pack enthaltenen Devices Verbotron, Skram Delay und Stochastic Delay.

5 Rhythmische Zufälle

Lade das Stochastic Delay in die Spur. Mit den beiden darin integrierten, mathematisch gesteuerten Delays generierst du rhythmisch überraschende Delay Effekte. Stelle mittels **Tempo** das Device auf das globale Tempo ein. Jedes Mal, wenn du **RESORAND** oder **DELAYRAND** bewegst, definierst du neue Werte für das sich daraus errechnete stochastische Delay-Pattern.

6 Raum & Klangverhalten

Über **REVTYPE** fügst du Reverb hinzu. Zur Verfügung stehen: I Federhall, II Room, II Hall und IV Kathedrale. Wechsle in **Bank 2**, um Zugriff auf die dem Delay nachgeschaltete EQ-Sektion zu bekommen. Hier formst du den Sound formen. Stelle mit **LOW**, **HIGH** und **DRY/WET** Bässe und Höhen so ein, dass der Effekt den Synth Sound ergänzt aber nicht überlagert.

ableton.com/de/packs/stray-cats-collection; ableton.com/de/packs/chiral; ableton.com/de/packs/inspired-nature; jono.lom.audio

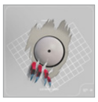
Musiktipps aus dem Netz

zusammengetragen von Sascha Blach

Alison Goldfrapp: The Love Invention

Die Sängerin und Namensgeberin von Goldfrapp wandelt mit „The Love Invention“ zum ersten Mal auf Solopfaden, dürfte Fans ihrer Hauptband dabei aber locker mitnehmen. Der 11-Tracker schließt nahtlos an die Disco-Alben von Goldfrapp wie „Supernature“ oder „Head First“ an und präsentiert gefälligen Electro/Synth-Pop tanzbarer und eingängiger Natur. Keine schrägen und experimentellen Sounds wie auf Goldfrapps seligem Debüt „Felt Mountain“ also, sondern eher poppig-elektronische Sounds ohne Kanten, die eine deutliche Tendenz gen 80s-Nostalgie haben. Eine gewisse Nähe tut sich da auch zu den letzten Alben von Kylie Minogue auf. Unverkennbar sind indes die Vocals, die mit zahlreichen Dopplungen und Chorus- und Modulations-Effekten jenes typische psychedelische Goldfrapp-Flair tragen. Highlights: „Never Stop“ und „Digging Deeper Now“.

Genre: Electro-Pop | Label: Skint/BMG



Nathan Micay: To The God Named Dream

Der kanadische Producer scheint es ungewöhnlich zu mögen. Zumindest ist es unmöglich, sein aktuelles Album „To The God Named Dream“ mit gängigen Attributen auf den Punkt zu bringen. Die Musik bewegt sich zwischen Electronica, Dream Pop und Downtempo, enthält aber auch viele Filmmusik-Einflüsse und Ambient-hafte Sphären-Sounds. Überhaupt ist das ganze Album sehr sphärisch und verträumt und schwebt wie ein einziges großes geisterhaftes Stück durch die Äther. Geholfen haben dem Künstler, der mittlerweile in Kopenhagen lebt, sicher auch seine Erfahrungen in der Filmmusik, denn er hat u. a. Scores für „Industry“, „Reality“ und „Time Bomb Y2K“ komponiert, was ihn wegbrachte von der Club-lastigen Musik früherer Tage. Die neuen Stücke sind häufig dicht instrumentiert und es braucht schon ein paar Durchläufe, um alle Feinheiten zu erfassen. Optimale Kopfhörer-Musik für anspruchsvolle Electro-Fans also.

Genre: Downtempo, Dream Pop | Label: LuckyMe

Moby: Resound NYC

Bei Moby scheint die Vergangenheitsbewältigung weiterhin ein prominentes Thema zu sein. Nachdem er für sein voriges Album „Reprise“ (2021) einige seiner großen Hits mithilfe eines Orchesters neu interpretiert hat, gibt es diesmal neue Versionen von Tracks aus seiner New Yorker Zeit (1994 bis 2010), die er mit verschiedenen Sängern und Musikern neu aufgenommen und uminterpretiert hat, darunter Gregory Porter, Lady Blackbird, Damien Jurado, Ricky Wilson (Kaiser Chiefs), Margo Timmins und Amythyst Kiah, aber auch einige unbekannte Stimmen. Stilistisch umfasst das umgemodelte Spektrum jetzt Big Band-Sounds, orchestrale Begleitungen, Electro, Rock, Funk, Soul, Gospel und balladeske Momente. Aber Moby war ja schon immer dafür bekannt, keine Scheuklappen zu haben. Entsprechend fehlt den 15 Tracks der rote Faden und das Album hat den Charme einer Compilation. Doch Moby kanns egal sein, denn er macht einzig, worauf er Bock hat, und das muss man ihm hoch anrechnen.

Genre: Pop | Label: Deutsche Grammophon

Subheim: Raeon

Acht neue Tracks für einsame Abende und lange Nachtfahrten – so preist das Labelinfo dieses Werk an. Klingt abgedroschen? Hier hätte man es nicht besser formulieren können, denn der neue Subheim-Longplayer bietet Musik, die manifestierte Einsamkeit ist. Langsam, zeitlupenhaft und schwerelos breitet sich der Sound im Raum aus und erzeugt eine merkwürdige Ruhe. Das Narrativ sei in jedem Stück dasselbe: Es gehe um einen Moment, in dem Stille, Bewegung, Dunkelheit und Licht gleichzeitig in Harmonie koexistieren. Stilistisch würde man das Ganze wohl als Ambient einordnen, denn es sind sphärische Stücke komplett ohne Drums und Beats, die dafür großes Augenmerk auf Räumlichkeit richten. Nebst typischen Ambient-Ingredienzien enthält das Album auch Verweise in Richtung Neoklassik und Downtempo sowie Field Recordings und in „Static“ auch weit verhallten Sopran-gesang. Ein höchst interessanter Release, aber es bedarf Zeit und Aufmerksamkeit dafür.

Genre: Ambient | Label: Denovali

Ascendant Vierge: Une Nouvelle Chance

Es war 2019 in Paris, als sich der Hardcore-Techno-Producer Paul Seul und die Goth-Pop-Sängerin Mathilde Fernandez zusammenschlossen und Ascendant Vierge gründeten. Und irgendwie schien der eigenwillige Mix aus straighten Hardcore-Techno- und Eurodance-Beats sowie dem schrillen, hohen Frauengesang mit französischen Lyrics einen Nerv zu treffen, denn schon die ersten Singles der Formation gingen viral. Heute spielen sie europaweit und ihre Shows sind durchaus mal ausverkauft. Wie man auch zu der Musik steht – insbesondere Mathilde Fernandez’ theatralischer Gesang hat in hohen Lagen ein starkes Potenzial zu polarisieren – zugute halten muss man Ascendant Vierge: Sie klingen ungemein eigenständig. Doch hunderttausende Hörerinnen und Hörer auf den Streaming-Portalen zeigen ein deutliches Votum des Publikums, sodass man sagen muss: Der Erfolg gibt der Band recht.

Genre: Hardcore-Techno | Label: Stars/EPIC France

Steve Mac: Bless This Acid House

Der Szeneveteran Steve Mac zollt mit diesem Album den Anfängen des Acid House in Großbritannien um die Jahre 1988/89 Tribut. Jener Zeit, als in Clubs wie Shoom und Spectrum eine neue Underground-Bewegung Form annahm, die inspiriert war vom Detroit- und Chicago Rave-Sound. Entsprechend klassisch klingt der Sound des Longplayers „Bless This Acid House“. Es sind neue Tracks, die aber deutlich von der damaligen Zeit inspiriert sind, verbunden mit einigen modernen Elementen, vor allem in der Produktion. Dabei heraus gekommen ist ein sehr eingängiger Sound mit hohem Vocal- bzw. Sample-Anteil und starken Hooklines, die häufig in Dauerschleife wiederholt werden. Die typischen 303-Drums und schneidende Synths und Bässe locken sofort auf den Dancefloor. Dabei ist es Steve Mac gelungen, einige Koryphäen der House-Bewegung an Bord zu holen, darunter Marshall Jefferson, E Raze, Robert Owens und Irvine Welsh. Für Fans des Genres ein No-Brainer.

Genre: Acid House | Label: Jack Said What

Rodriguez Jr.: Feathers & Bones

Mit der Erfahrung von über 25 Jahren und Tausenden Shows im Rücken hat Olivier Mateu alias Rodriguez Jr. die Zeit der Lockdowns genutzt und sein neues Album „Feathers & Bones“ in Paris kreiert. Fertiggestellt wurde es in seiner neuen Heimat Miami, releast wird es über sein eigenes Label, das heißt wie das Album. Rodriguez Jr. gilt als einflussreicher Musiker im Bereich Melodic House & Techno und spielt seine Stärken auch hier aus. Zu hören ist ein in der Tat sehr melodischer und atmosphärischer Electro-Sound, der teils in Zusammenarbeit mit Liset Alea, Stereo MCs oder Giorgia Angiuli entstanden ist. Die Tracks klingen tanzbar und chillig zugleich. Prägend sind straighte Beats, weiche Pad-Sounds, ätherische Texturen und schnelle Arpeggios. Daraus resultiert ein Album, das trotz seiner überwiegend flotten Natur eine angenehme Ruhe ausstrahlt und einmal mehr zeigt: Zumindest für einige Artists hatten die Lockdowns auch ihr Gutes.

Genre: Melodic House & Techno | Label: Feathers & Bones

Zoodrake: Torn From Core

Zoodrake ist das musikalische Baby des Musikers Hilton Theissen, den man nicht nur von Electro-Projekten wie Akanoid oder Seadrake kennt, sondern auch als Gitarrist der Progressive-Death Metal-Band Dark Millennium. Bei Zoodrake deckt er seine Vorliebe für die erstgenannte Art von Musik ab und präsentiert auch auf Album Nummer drei lupenreinen Synth-Pop der etwas härteren, raueren Art, der Einflüsse aus Future Pop, EBM, Alternative Rock und Wave offenbart. Da der Künstler auch ein gefragter Produzent ist, klingt das Ganze von Track eins bis zehn professionell in Szene gesetzt. Die Grooves sitzen und machen „Torn From Core“ über weite Strecken gut tanzbar, die Melodien gehen ins Ohr und der halbhohe, melodische Gesang weiß ebenfalls zu überzeugen. Doch so leichtfüßig das Album bisweilen auch klingt, textlich gleicht es einem Seelenstriptease, denn Hilton sagt selbst, es sei ihm nicht leicht gefallen, sich die sehr persönlichen Themen von der Seele zu singen. Good job!

Genre: Synth-Pop | Label: Elektrofish/BOB Media

Musik-Fachhändler und Service Guide

00000

DEEJAYLADEN

Deejayladen Oschatz
Thomas-Müntzer-Str. 4 | 04758 Lonnewitz

Deejayladen Dresden
Alaunstr. 13a | 01099 Dresden

Deejayladen Leipzig
Simildenstr. 2 | 04277 Leipzig

24h im Online-Shop

Tel. 03435 9880-10 | www.deejayladen.de

90000

thomann

Musikhaus Thomann e.K.
Treppendorf 30 | D-96138 Burgebrach

Tel.: 09546 9223-0
Fax: 09546 6774

info@thomann.de
www.thomann.de

40000

djs delight
sound & light equipment

Djs Delight – T. Tennagels
Erkrather Str. 4
40233 Düsseldorf

Tel. 0211 - 35 37 21
Fax 0211 - 35 37 23
info@djsdelight.de
www.djsdelight.de

Werbe ab 80 Euro im Beat-Einkaufsführer
Ihre Beraterin:
Yvonne Popall
040/28 51 66 48
y.popall@falkemedia.de

Beat 08 | 2023
erscheint am 05.07.2023

Spezial: Perfect Drums

Ohne sie geht nix: Drums bilden das Fundament für beinah jeden Song und es gibt so herrlich viele Tools... Synth-Plug-ins, Grooveboxen, E-Drums, Percussion und so ziemlich jeder Gegenstand, auf den man klopfen kann. Aber wie werden die zu einem druckvollen Kit für satte Beats? Welches Gear passt zu welchem Workflow und überhaupt: wie kommt dann Groove zustande? Wir liefern Antworten auf alle Fragen und dazu eine Übersicht der besten Drummer im Vergleich, damit du deinen Favoriten für noch bessere Drums findest.

Test: Ableton Push 3

Akai und Native Instruments haben es vorgemacht: das lang erträumte Produzieren ganzer Tracks, wie und wo man will, unabhängig vom Rechner wurde dank Maschine+ und aktueller MPCs zur Wirklichkeit. Und jetzt setzt Ableton noch einen drauf, denn Push 3 kommt mit einer kompletten Live-Version unter der Haube daher – also endlich die ultimative DAW für unterwegs? Wir testen!

Interview: James Ellis Ford

Die Welt kennt ihn als Produzent von Arctic Monkeys, Florence And The Machine, Depeche Mode, Foals, Pet Shop Boys, Gorillaz oder Kylie Minogue sowie als die eine Hälfte von Simian Mobile Disco. Nun hat James Ellis Ford sein erstes Soloalbum „The Hum" aufgenommen. Wir lassen uns zu diesem Anlass sein Studio zeigen und sprechen mit ihm über seine vielseitigen Produktionen.

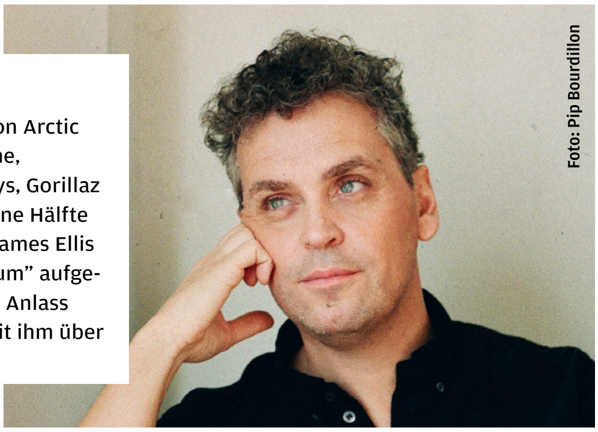


Foto: Pip Bourdillon

Test: Sequential Trigon-6

Der Trigon-6 gehört in eine Reihe mit den Sequential-Modellen Prophet-6 und OB-6 und ist das letzte Instrument, an dem Dave Smith mitgewirkt hat. Es handelt sich um einen 6-stimmigen speicherbaren Analogsynthesizer mit Minimoog-Anleihen: 3 Oszillatoren pro Stimme sowie ein resonanzfähiges Kaskadenfilter bilden die Basis der Klangerzeugung. Typisch für diese Modellserie ist die robuste und bühnentaugliche Verarbeitung, die intuitive vollständige Bedienoberfläche sowie funktionale Extras wie ein Arpeggiator, Step-Sequencer und eine doppelte digitale Effektsektion.

Inserentenverzeichnis 07 | 2023

Audiowerk 069
FabFilter 083
falkemedia 005, 043, 077, 058-059
IK Multimedia 055
Mackie 041
Sound Service 029
Tomeso 002
u-he 084

Änderungen aufgrund aktueller Themen und Liefersituationen vorbehalten!

Beat

Herausgeber (V.i.S.d.P.):
Kassian Alexander Goukassian (kg@falkemedia.de)

Chefredakteur: Marco Scherer (m.scherer@beat.de)

Chef vom Dienst: Mario Schumacher (ms@beat.de)

Redaktion:
Tobias Fischer, Sascha Blach, Jan Wilking und Philipp Sterczewski.

Redaktionelle Mitarbeiter:
Daniel Bock, Laura Emiliano, Stefan Hofmann, Matthew Mann, Ruben Mantel, Paul Marx, Matthias Sauer, Vera Schumacher, Kristian Sell, Maya C. Sternel.

Redaktionelle Anfragen/Leserbriefe: redaktion@beat.de

Cover-Design: Ricarda Becker, naujoks-design.de

Layout: Ricarda Becker

Verlag:
falkemedia GmbH & Co. KG
An der Halle400 # 1
D-24143 Kiel
Tel. +49 (431) 200 766-0 info@falkemedia.de
Fax +49 (431) 200 766-50 www.falkemedia.de
ISSN 1860-9988
HRA 8785 Amtsgericht Kiel
PhG: falkemedia lifestyle GmbH (HRB 12311 AG Kiel)
Geschäftsführer: Kassian Alexander Goukassian

Redaktion:
siehe Verlagsadresse • Tel. +49 (431) 200 766-766

Datenschutzbeauftragter: Jürgen Koch
s. Verlagsadresse • Mail: datenschutzanfrage@falkemedia.de

Abonnementbetreuung:
falkemedia-Aboservice
Postfach 810640
70523 Stuttgart
Tel: 0711 / 7252-292
abo@beat.de

Mediaberatung:
Yvonne Popall (y.popall@falkemedia.de)
Tel.: +49 (040) 28 51 66 48 • Fax: +49 (040) 28 51 66 49

Anzeigenpreise siehe Mediadaten 2021 unter:
www.falkemedia.de/medien/portale/beatde

Produktions- und Druckmanagement:
impress GmbH, Heinz-Nixdorf-Straße 21
41179 Mönchengladbach

Vertriebsleitung:
Hans Wies,
DMV DER MEDIENVERTRIEB GMBH & CO. KG
E-Mail: Hans.Wies@dermedienvertrieb.de

Vertrieb:
DMV DER MEDIENVERTRIEB GMBH & CO. KG
Meßberg 1 • 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0)40 3019 1800

Bezugsmöglichkeiten:
Zeitschriftenhandel, Fachhandel, Abonnement

Einzelpreis Euro 6,99
Jahresabonnement: Euro 89,80
Ausland je Ausgabe zzgl. 0,90 €
In den Preisen sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und Zustellung enthalten.

Manuskripteinsendung: Manuskripte jeder Art werden gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Firma falkemedia. Ein Einsenden garantiert keine Veröffentlichung. Honorare nach Vereinbarung oder unseren AGB. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung.

Urheberrecht: Alle hier veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art sind nur mit Genehmigung des Verlages gestattet.

Veröffentlichungen: Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Fachzeitschrift erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Haftungsausschluss: Für Fehler in Text, in Schaltbildern, Aufbauskizzen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.
Bei falkemedia erscheinen außerdem die Publikationen Mac Life, DigitalPHOTO, BÜCHERMagazin, So is(s)t Italien, LandGenuss, mein ZauberTopf, KIELerLEBEN uvm.

© Copyright 2023 by falkemedia

PRESSE & BUCH IM BAHNHOF ISSN 1866-3737

fabfilter
software instruments

Pro·Q³

Unrivalled sound and workflow

An equalizer is probably the tool you use most while mixing and mastering, so you need the best of the best! With FabFilter Pro-Q 3, you get the highest possible sound quality and a gorgeous, innovative interface with unrivalled ease of use.

www.fabfilter.com

TURN ON **INSPIRATION**

u-he .com